ソルフリート

操作マニュアル

目　次

ソルフリート

SOLFLEET

はじめに

このたびは「ソルフリート 太陽系連邦興隆記」をお買いあげいただき、誠にありがとうございます。このゲームは、未来世界の宇宙戦闘を扱ったSFシミュレーションゲームです。

プレイヤーは、太陽系連邦の宇宙軍を指揮して戦います。

パッケージの内容確認

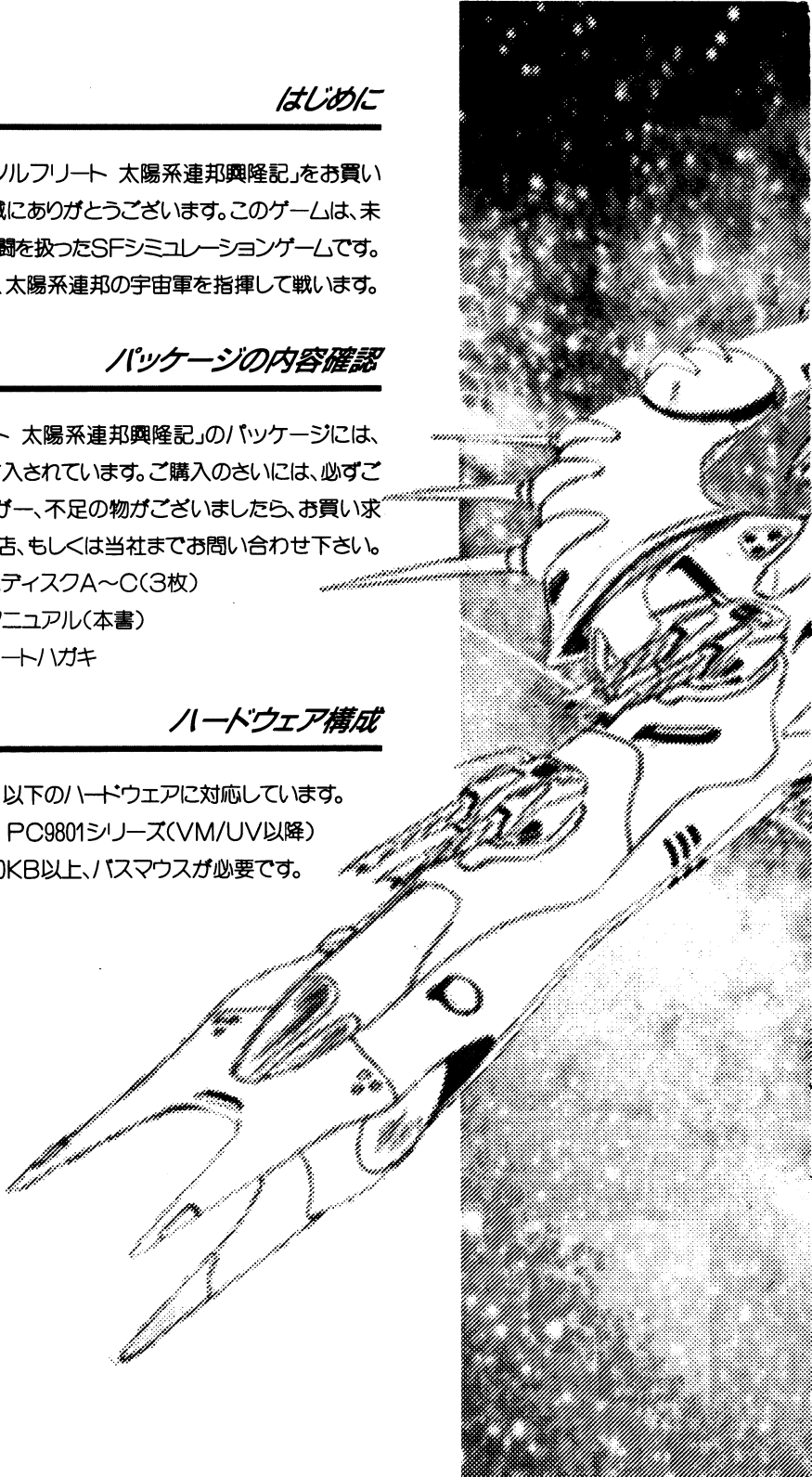
「ソルフリート 太陽系連邦興隆記」のパッケージには、以下の品目が封入されています。ご購入のさいには、必ずご確認下さい。万が一、不足の物がございましたら、お買い求めになられたお店、もしくは当社までお問い合わせ下さい。

- ●ゲームディスクA～C（3枚）
- ●操作マニュアル（本書）
- ●アンケートハガキ

ハードウェア構成

このソフトは、以下のハードウェアに対応しています。

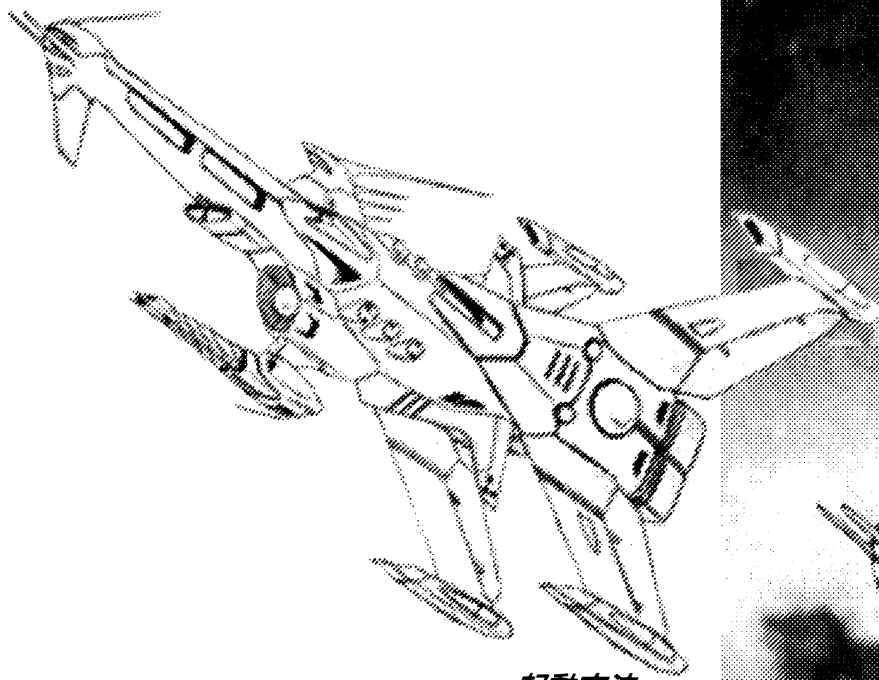
●NEC PC9801シリーズ（VM/UV以降）

本体メモリー640KB以上、バスマウスが必要です。

FM音源ボード、MIDI音源への対応について

このソフトは純正FM音源、MIDI音源(ローランド製MT-32/CM-64/CM-32L/CM-500)に対応しています。CM-500をお持ちの方はMODE-Bでご使用下さい。

純正FM音源が装着されていると、ゲーム中の音楽と効果音をFM音源から聴くことができます。

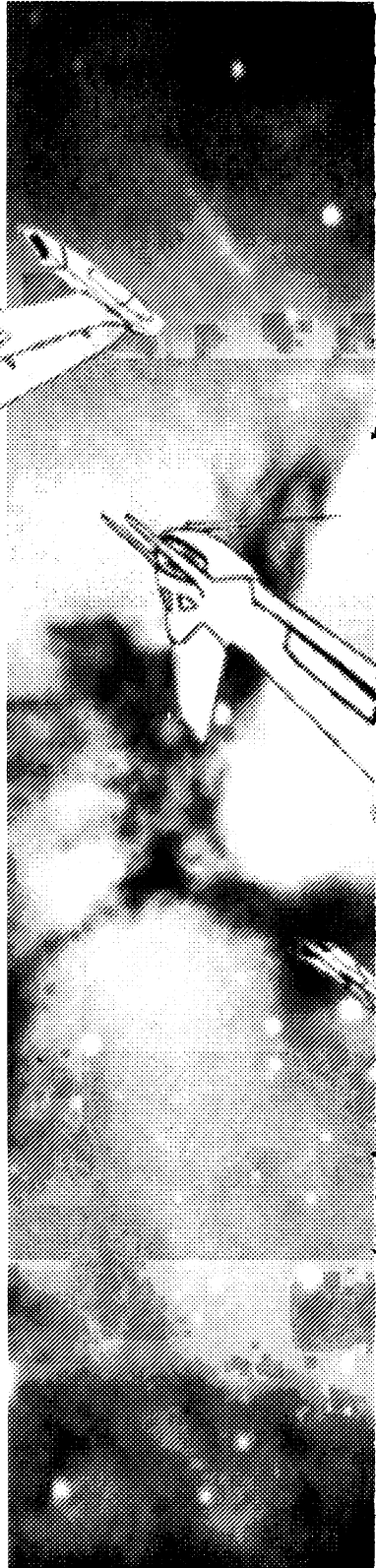
MIDIインターフェイスボードがスロットに装着されている場合、ゲームを起動する際にマトリクスのロゴが表示されるまでシフトキーを押し続けて下さい。ゲーム中の音楽をMIDI音源で聴くことができます。RS-MIDIには対応しておりません。

いずれの場合も、効果音はFM音源が担当します。

起動方法

まずディスプレイ、本体の順に電源を入れて、ドライブ1にディスクA、ドライブ2にディスクBを入れて、リセットボタンを押して下さい。画面にマトリクスのロゴが表示されたあと、ゲームのオープニングが始まります。

初期メニュー画面について

オープニングのあとに、初期メニュー画面が表示されます。オープニングをスキップしたい時は、マウスをクリックして下さい。ここでは「新しくキャンペーンをする」と「ゲームの続きをする」と「ディスクCを複製する」が選べます。新しくゲームを始める場合は、「新しくキャンペーンをする」を選択して最初からゲームを進めて下さい。ゲーム中にセーブしたところから再開したい場合は、「ゲームの続きをする」を選択して下さい。ディスクCを複製するなら「ディスクCを複製する」を選択して下さい。選択の決定は左クリックで行います。

一度キャンペーンゲームを終了すると、「ソロシナリオをする」も選択できるようになります。

中断方法

ゲームをやめたいときは、常駐コマンドの「Quit」を左クリックして下さい。

データを残しておきたいときは、先に「Save」して下さい。

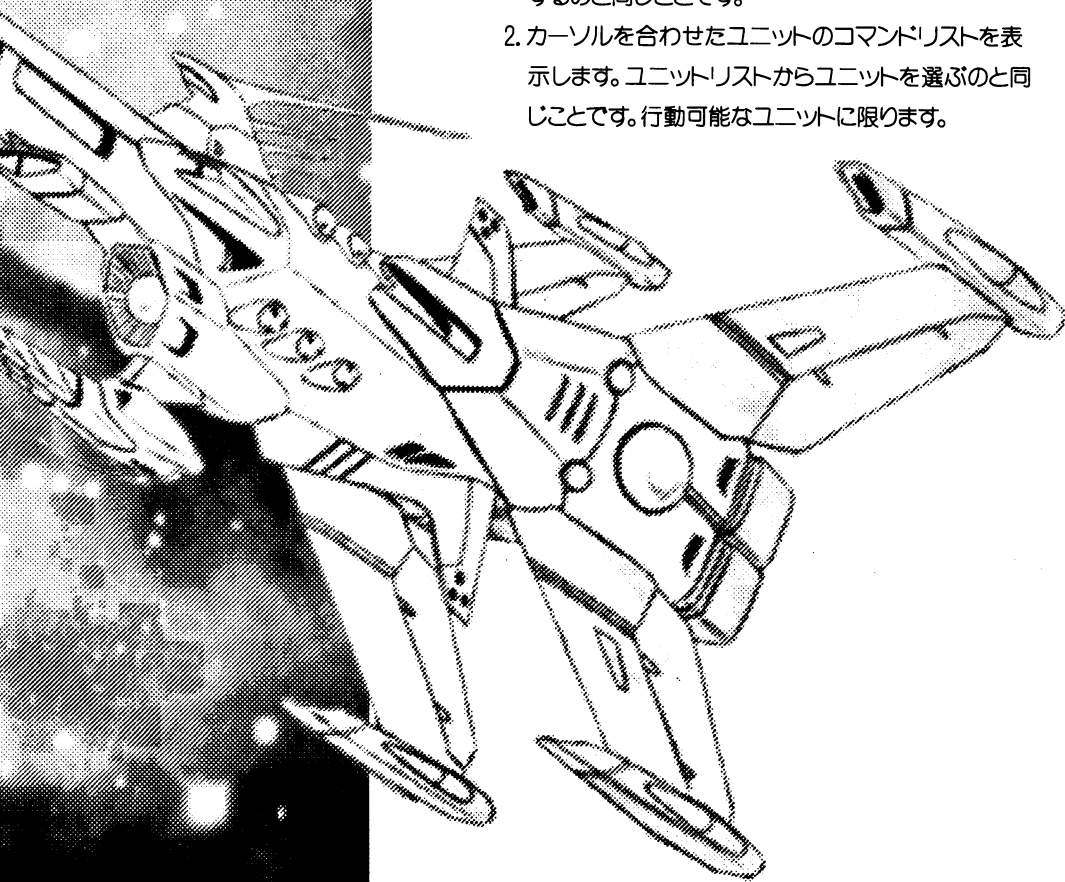
基本操作

このソフトは、バスマウス専用です。キーボードには対応していないので注意して下さい。

左クリックは、項目や場所を選択するのに使用します。

右クリックは、基本的にはキャンセルですが、ほかにも次のような便利な機能があります。

1. ユニットリストを表示します。「List」を左クリックするのと同じことです。
2. カーソルを合わせたユニットのコマンドリストを表示します。ユニットリストからユニットを選ぶのと同じことです。行動可能なユニットに限ります。

背景

時は21世紀末。人類世界は、地球連邦を経て、太陽系連邦となったばかり。

スペースコロニーや月植民が実験段階を終え、本格的な宇宙時代の始まりといえた。宇宙史上の汚点である「カインズ号事件」や、最近急激に増加している宇宙犯罪。このような状況で連邦宇宙軍が創設されたのは、当然の成り行きといえるだろう。宙間公安局を母体にして発足した宇宙軍ではあるが、まだ、軍艦と呼べる艦はたったの9隻。しかも、その内の1隻はその存在自体が重要機密であった…。

そして、謎の宇宙艦隊が太陽系に侵入した。

彼らは人類に絶対的服従を要求し、第一に地球外での活動禁止を命じた。連邦政府は、この一方的な要求に屈することなく、対等の外交関係を築くべく交渉を求めたが全く相手にはされなかった。自ら「銀河の支配者」と名乗る彼らは、一向に服従しようとしない人類に対して、ついに実力行使に出た。すなわち、冥王星基地と月植民地への攻撃である。

冥王星基地の民間人は、ほとんどが既に撤収していたが、規模の大きくなっていた月植民地には、まだ多くの民間人が残されていた。そして月には太陽系艦隊秘密基地があった。その存在を侵略者たちはまだ知らない。

太陽系連邦宇宙軍第一艦隊「月影」は、月植民地へ向かう敵艦隊を強襲した。こうして、後の銀河史で〝太陽系戦争(the War in the Solar System)〟と呼ばれる戦いは始まった…

▲アステロイドベルトより発掘された約10万年前の宇宙艦の残骸。

ゲーム構成

このゲームには、「キャンペーンゲーム」と「ソロ・シナリオ」の2種類のゲームがあります。

「キャンペーンゲーム」は、「生産開発ステップ」、「戦闘ステップ」の二つの部分で構成されています。二つを交互にプレイして、最終的な勝利を目指すゲームです。

「ソロ・シナリオ」は、一度、キャンペーンゲームが終了したら、プレイできるようになります。「ソロ・シナリオ」は、単独の「戦闘ステップ」だけのゲームです。

いずれのゲームでもプレイヤーは「太陽系連邦」で、コンピュータは「銀河の支配者」です。

キャンペーンゲーム

最初にプレイできるゲームです。

「生産開発ステップ」と「戦闘ステップ」を交互にプレイして、最後の「戦闘ステップ」まで勝ち続ければゲーム終了です。もし、途中で負けてしまうと、やり直しになります。

プレイヤーは、太陽系連邦の主力艦隊を指揮します。艦隊のデータは、ステップを越えてゲーム終了まで引き継ぐことになりますので、慎重に扱って下さい。

後の銀河史で〝太陽系戦争(the War in the Solar System)〟と呼ばれる戦争の開戦から終戦までを戦い抜くことになります。

「生産開発ステップ」で艦隊を強化して、「戦闘ステップ」で敵と戦います。一つ一つの「戦闘ステップ」のことを「シナリオ」と呼ぶこともあります。

ソロ・シナリオ

一度、キャンペーンゲームを終了すると、「ソロ・シナリオ」がプレイできるようになります。「ソロ・シナリオ」は全部で10個あり、それぞれが、単独した「戦闘ステップ」だけからなるゲームです。

「ソロ・シナリオ」をプレイするには、まずプレイしたいシナリオを選びます。後は「戦闘ステップ」が開始されるので、そちらの説明を見て下さい。

プレイヤーは、太陽系連邦の主力艦隊以外の艦隊の司令官として戦います。

生産開発ステップ

このステップで行うことは、大きく分けると次の三つです。

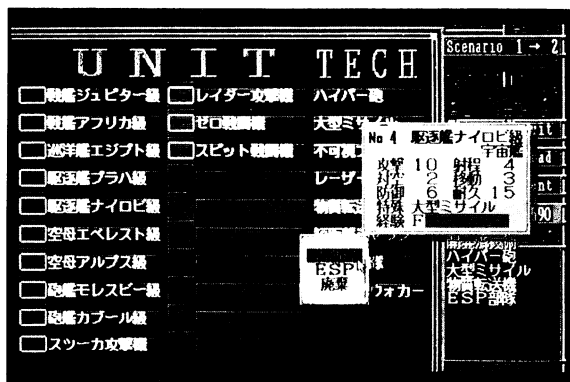
1. ユニットの生産
2. 新技術の開発
3. 指揮官の配属

ユニットの生産

「UNIT」の欄から、生産したいユニットを選びます。

ユニットの性能と生産コストが表示されるので、本当に生産するのなら、「生産」を左クリックして下さい。もし、取りやめるのなら「取消」を左クリックして下さい。

ユニットを生産するためには、搭載している特殊兵器を開発していなければなりません。

プレイヤーが一度に持つことができるユニット数は最大30です。30ユニットを保有している時に新たなユニットを生産したいなら、保有しているユニットの一部を「廃棄」しなければなりません。

新技術の開発

「TECH」の欄から、開発したい技術を選びます。

技術の説明と開発コストが表示されるので、本当に開発するのなら、「開発」を左クリックして下さい。もし、取りやめるのなら「取消」を左クリックして下さい。

開発した技術は、画面右下の「開発済技術」欄に表示されます。

指揮官の配属

ユニットリストから、指揮官を配属したいユニットを選びます。「指揮官」コマンドを選択、指揮官リストから選んだ指揮官が配属されます。

既に指揮官が配属されているユニットを選ぶと、その指揮官を解任し、予備にすることができます。

戦艦テラの指揮官は解任できません。

超能力部隊の配属

ESP(超能力)部隊を配備するためには、まず、ESP部隊の技術を開発していなければなりません。

ユニットリストから、ESP部隊を配属したいユニットを選びます。「ESP」コマンドを選択すると配属されます。ESP部隊を配属するには、10生産力が必要です。

充分な生産力さえあれば、配属できる部隊数に制限はありません。

一度配属したＥＳＰ部隊を解任することはできません。

ユニットの廃棄

ユニットリストから廃棄したいユニットを選びます。

ユニットを廃棄するのに生産力は必要ありません。また、生産力が得られることもありません。

戦艦テラは廃棄できません。

生産開発ステップの終了

ユニットリストの「END」を左クリックすると、生産開発ステップが終了し、「戦闘ステップ」が始まります。

生産力

各「生産開発ステップ」ごとに生産力が得られます。この生産力を使って、ユニットの生産、新技術の開発、ESP部隊の配属を行います。

得られる生産力は「生産開発ステップ」ごとに異なります。また、直前の「戦闘ステップ」の勝ち方によっても異なります。

使わないで残した生産力は、次の「生産開発ステップ」に繰り越されます。

追加予算申請

生産力がどうしても足りないときは、追加予算を申請できます。人類の存亡をかけた戦いなので、可能な限り資金を捻出してくれますが、やりすぎると戦後経済に大きな不安を残すことになります。せっかく勝っても、国内はボロボロということにもなりかねません。是非、追加予算なしでエンディングを目指してみて下さい。

追加予算は最高3回まで申請できます。得られる生産力は、「生産開発ステップ」ごとに異なります。

戦闘ステップ

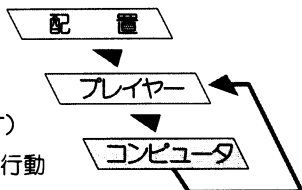
<戦闘ステップの流れ>

配置

ターン

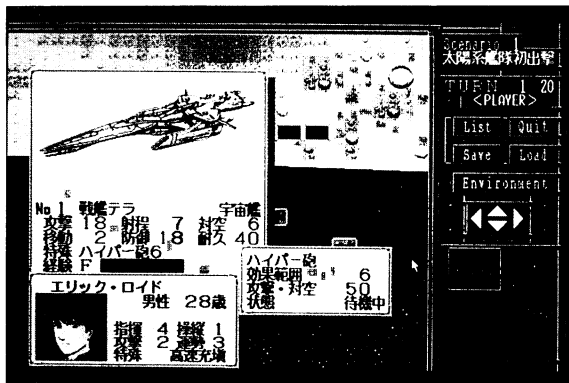
（最終ターンまで繰り返す）

太陽系連邦（プレイヤー）行動

銀河の支配者（コンピュータ）行動

プレイヤーの扱うユニット

「キャンペーンゲーム」では、自分が持つ最大30ユニットと、「シナリオ」で特別に与えられる0〜2ユニットの合計最大32ユニットで戦うことになります。

「ソロ・シナリオ」では、「シナリオ」ごとに最大32ユニットの範囲内でユニットが与えられます。

配置

ユニットリストから配置するユニットを選びます。すると、配置できるマスが表示されるので、場所を決定して下さい。

艦載機は母艦に搭載した状態で配置するので、マップ上に母艦がないと配置できません。また、各母艦には搭載できる数が限られているので注意して下さい。

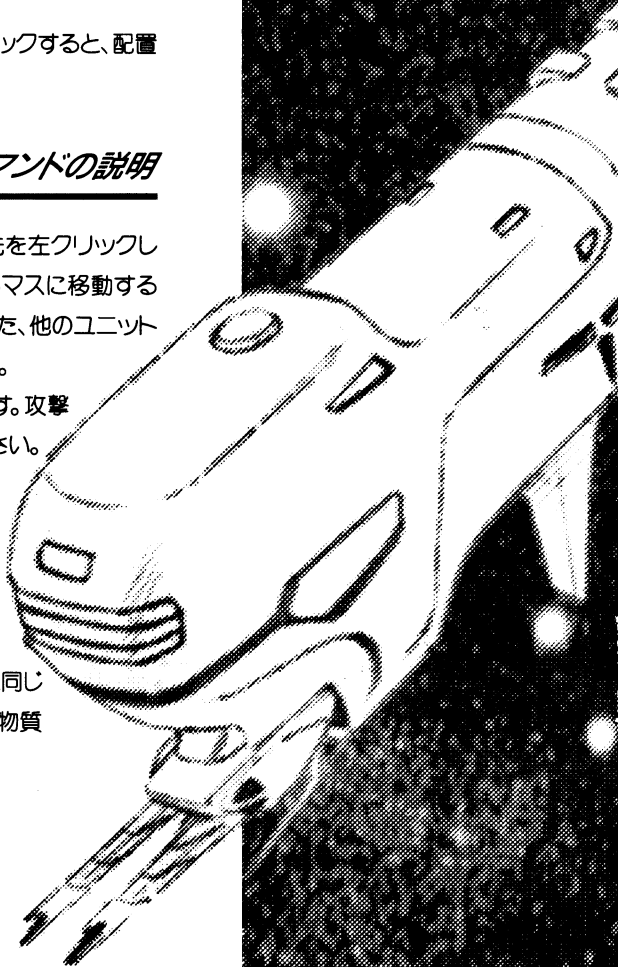
全てのユニットを配置する必要はありません。配置しなかったユニットは、単にその「戦闘ステップ」に参加しないだけで、メリットもデメリットもありません。ただし「キャンペーンゲーム」では、「戦艦テラ」だけは必ず配置しなければなりません。

ユニットリストの下の「END」を左クリックすると、配置を終了して、第1ターンが開始されます。

コマンドの説明

移動　ユニットを移動させます。移動先を左クリックして下さい。他のユニットの存在するマスに移動することはできません。（例外：着艦）また、他のユニットを越えて移動することもできません。

攻撃　射程内の敵ユニットを攻撃します。攻撃するユニットを左クリックして下さい。目標が宇宙艦か艦載機かによって使うパラメータが異なるので注意して下さい。移動したあとに攻撃することもできます。

特殊　特殊兵器を使用します。大型ミサイル、レーザーサーベルは攻撃と同じです。ハイパー砲、短距離ジャンプ、物質転送機は充塡を開始します。

艦載機の発着艦

艦載機を発艦するのは、通常の移動と同じ方法です。母艦の行動前でも行動後でも発艦できますし、発艦しても母艦は行動済にはなりません。

艦載機が着艦するには、収容能力に余裕のある母艦のいるマスに移動して下さい。これは、移動中に他のユニットの存在するマスには移動できないという原則の例外です。着艦しても母艦は行動済にはなりません。

着艦することによって、次のターンには、艦載機のダメージは回復し、大型ミサイルも補給されます。

追加ダメージについて

通常、攻撃は耐久力を減少させます。しかし、攻撃を受けたのが宇宙艦である場合には、それに加えて特別なダメージを与えることもあります。追加ダメージには次の5種類があります。

1. 攻撃力の減少
2. 対空力の減少
3. 移動力の減少
4. 特殊兵器の使用不能
5. 混乱(1～5ターンの間、行動不能になります)

プレイヤーの手番の終了

ユニットリストの下の「END」を左クリックすると、プレイヤーの手番を終了しコンピュータの手番になります。

コンピュータの手番が終わるとターンが一つ進んで、また自分の手番になります。もし最終ターンなら、勝利判定して、その「戦闘ステップ」は終了します。

勝利条件

「戦闘ステップ」の最初に勝利条件が表示されます。この条件を満たすことができれば勝利です。最終ターンより前でも、どちらかが勝利条件を満たせば、その時点でその「戦闘ステップ」は終了します。

表示される勝利条件以外にも、全シナリオ共通の条件として、

1. 相手の全宇宙艦を破壊する。
   (艦載機は残っていても良い)
2. キャンペーンゲームで、戦艦テラを破壊する。
   (コンピュータのみ)
3. どちらも勝利条件を満たせなかったときは、コンピュータの勝利となります。

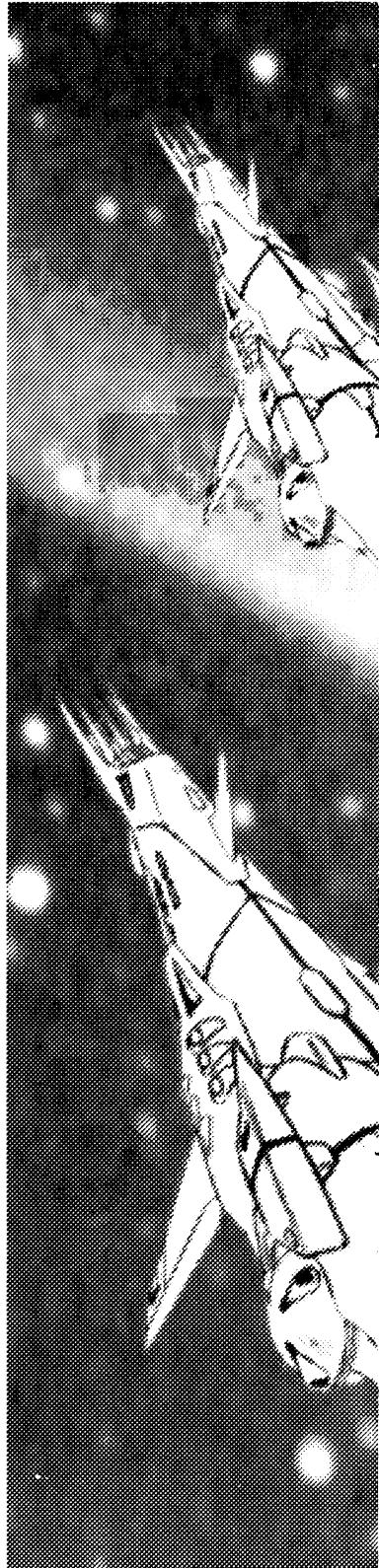
スクロールキー

4方向のスクロールキーのいずれかを左クリックすると、三角形の示す方向にマップがスクロールします。

メインマップの端を左クリックすることでも同じ効果があります。

常駐ミニマップ

四角い枠は、メインマップの表示位置が、マップ全体のどこであるかを示しています。ミニマップ上の青い点は太陽系連邦のユニット、赤い点は銀河の支配者のユニットを表しています。

ミニマップの任意の位置を左クリックすると、メインマップの表示位置が、クリックした場所にジャンプします。

自分のユニットのリストを表示します。リストから未行動のユニットを選べばコマンドを実行できます。
ユニットリストの下の「END」は以下の効果があります。

- ●「生産開発ステップ」を終了する
- ●「戦闘ステップ」の配置を終了する
- ●「戦闘ステップ」の自分の手番を終了する

Quit

ゲームを終了するコマンドです。
データを残しておきたいときは、先に「Save」して下さい。

Save

現在プレイ中のデータを保存するコマンドです。
データは一つしか保存しておけません。

Load

保存してあるデータを読み込むコマンドです。

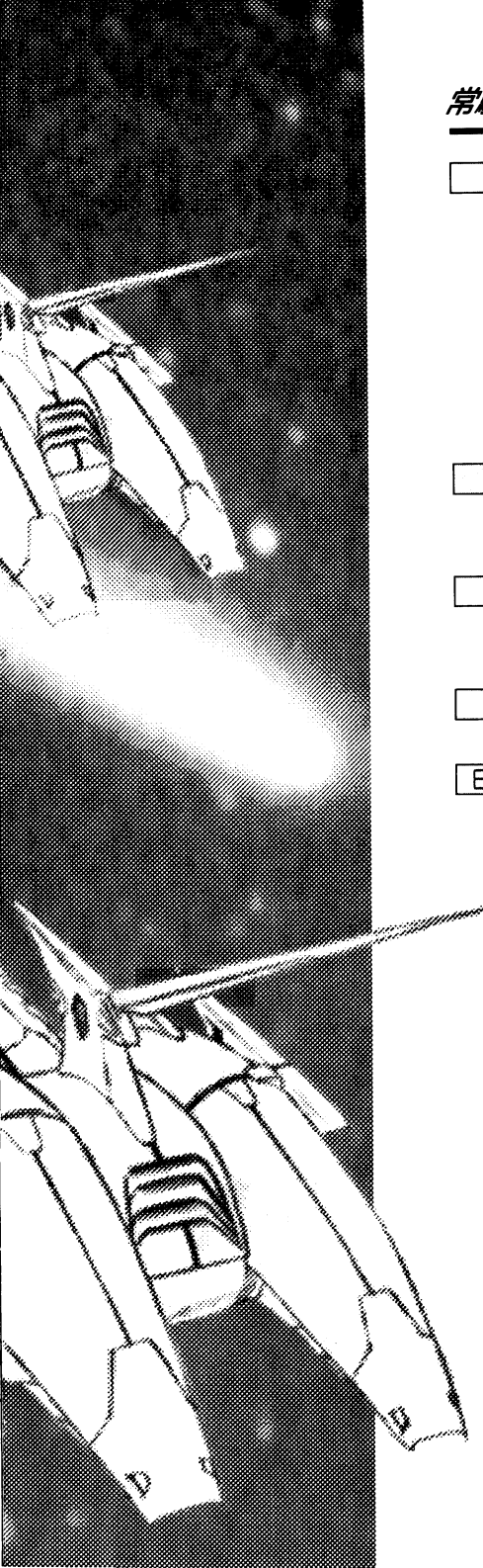
Environment

ゲームのプレイ環境を設定するコマンドです。設定を変更したい項目を左クリックすると変更されます。
設定できる項目は以下の通りです。

●Sound　ON／OFF
ゲーム中の音楽や効果音を演奏するかしないかを切り替えます。

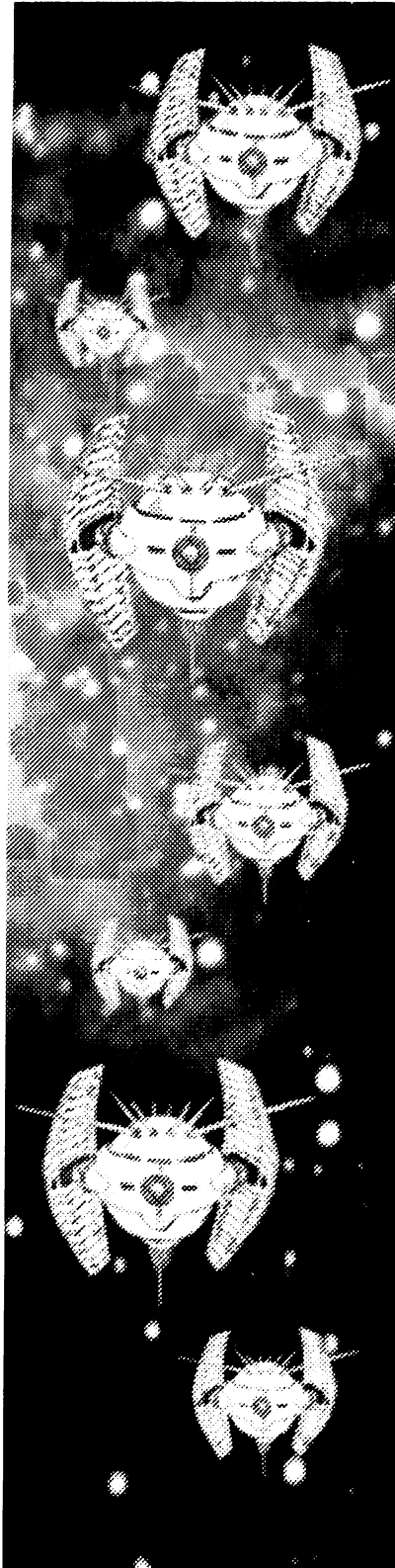
●Anime　ON／OFF
戦闘時のアニメーションを表示するかしないかを切り替えます。

●Enemy　ON／OFF
敵の行動を詳細に観察するかしないかを切り替えます。

●WAIT　KEY／1／2／3
メッセージやアニメーションなどを消去するまでのウエイト時間を設定します。数字が大きいほどウエイト時間が長くなります。「KEY」にするとクリックするまで消去しません。

<ユニットのパラメータ>

移動力	1ターンに移動できる距離です。
攻撃力	宇宙艦に対する攻撃力です。この値が大きいほど、相手に与えるダメージが大きくなります。
射程	宇宙艦を攻撃できる距離です。対空攻撃の射程は一律4です。
対空力	艦載機に対する攻撃力です。この値が大きいほど与えるダメージが大きくなります。
防御力	攻撃を防ぐ能力です。この値が大きいほど自分へのダメージが小さくなります。
耐久力	やられ強さです。攻撃を受けると減少します。0になると破壊されてしまいます。艦載機の耐久は、母艦で回復します。
特殊	装備している特殊兵器の名称です。
経験	乗組員の練度の高さです。Fが最低でSが最高です。経験は攻撃、防御の両方に影響します。
ESP	超能力部隊を示します。詳しくは、「特殊兵器」を参照して下さい。
宇宙艦/艦載機	ユニットの種類です。スペースウォーカー(SW)は艦載機に属します。

<指揮官のパラメータ>

指揮	宇宙艦を指揮する能力です。この能力が高いほど混乱の被害が減ります。艦載機に乗っている場合は無視します。
操縦	艦載機を操縦する能力です。攻撃を受ける際に防御力に加えます。宇宙艦に乗っている場合は無視します。
攻撃	攻撃能力です。攻撃する際に「攻撃力」や「対空力」に加えます。
運勢	運の良さです。様々なことに影響します。
特殊	得意な特殊兵器の種類です。 高速充填:充填兵器が1ターン速く充填できます。 サーベル:レーザーサーベルの攻撃力が増加します。 ミサイル:大型ミサイルの攻撃力が増加します。

特殊兵器紹介

太陽系連邦には、様々な特殊兵器が存在し、
宇宙艦や艦載機には欠かせない存在である。
このゲームでの具体的な扱いも併記している。

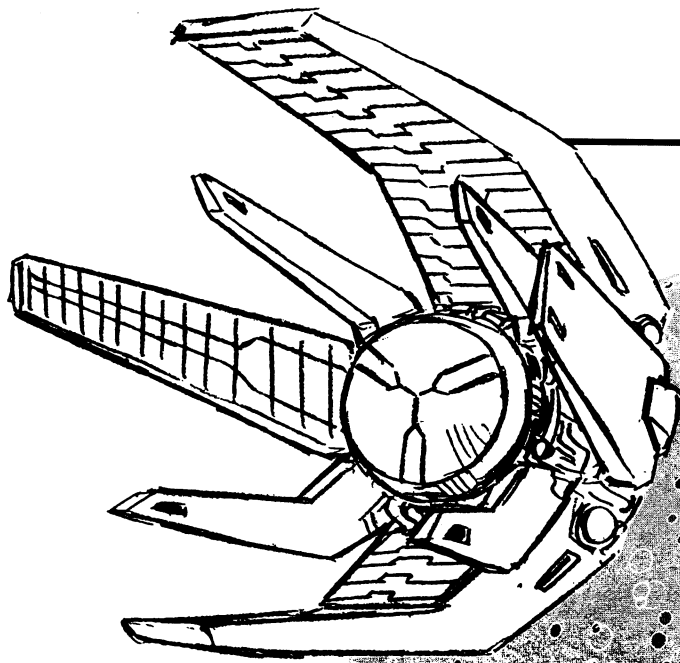
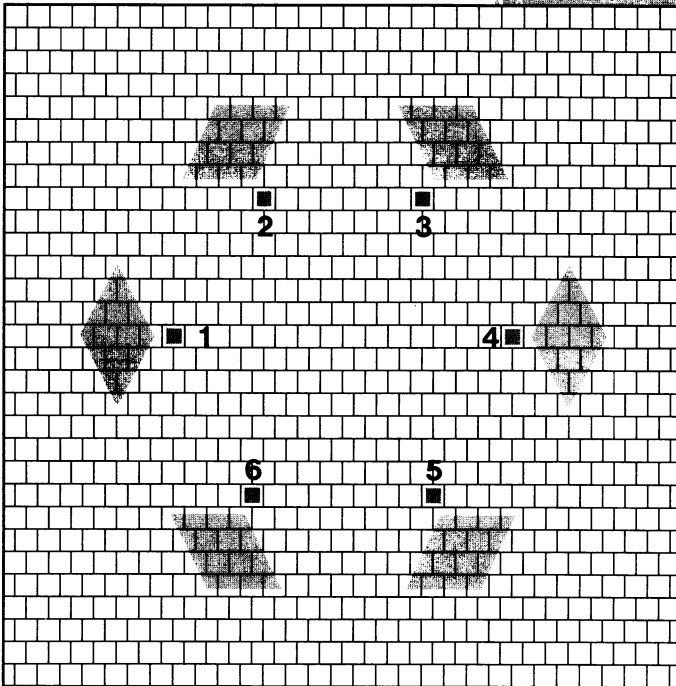



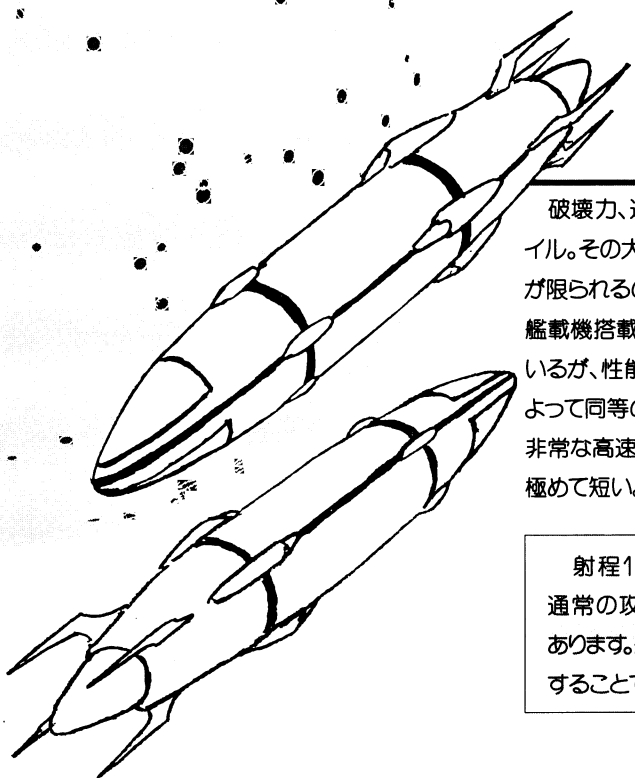
図1＜ハイパー砲射界図＞

ハイパー砲

アステロイド・ベルトで発見された古代戦艦から発見された謎の兵器。
膨大な量のエネルギー放射により、空間を不安定化し、質量崩壊を誘引する兵器である。その効果範囲は極めて広く、前方120度をカバーする。
よって、このハイパー砲の効果範囲内に留まることは死を意味する。ただし、大量のエネルギーを必要とするため、かなりの充塡時間を要するのが唯一最大の欠点といえる。

攻撃力、対空力ともに50で、射界内の全ユニットを攻撃する。2ターンの充塡が必要です。充塡、発射するターンには他の行動はできません。射界は(図１)の通りです。強くなると射程が伸びます。

大型ミサイル

破壊力、速力、隠蔽性を兼ね備えた、高性能ミサイル。その大きさと扱いにくさのため、搭載数や艦種が限られるのが難点。
艦載機搭載用のものは、やや小型で扱い易くなっているが、性能も落ちるので、中隊単位の同時発射によって同等の効果をあげる。
非常な高速戦闘になる宇宙戦では実質的な射程は極めて短い。

射程1、攻撃力25、対空力0。使用方法は通常の攻撃と同じです。発射回数には限りがあります。艦載機の大型ミサイルは、母艦に着艦することで補給できます。

短距離ジャンプ

高速充塡型の離空間ジャンプ。ジャンプ距離は短いものの、ジャンプ後の行動復帰まで時間も短くなっており、戦闘時の使用に向いている。

任意のマスにジャンプできます。2ターンの充塡が必要です。ジャンプできる距離には制限がなく、マップ上のどこにでもジャンプできます。ジャンプしたターンには、通常通り行動できます。充塡するターンには他の行動はできません。

物質転送機

船外の物質をジャンプさせるという画期的兵器。基本原理は、離空間ジャンプと同じ。ただし、長距離ジャンプの際の誤差があまりに大きいため、短距離用以外に実用性はない。
兵器として以外の使用も考えられているが、生産コストが高いこともあり、実現していない。

隣接ユニットを任意のマスにジャンプできます。2ターンの充塡が必要です。ジャンプできる距離は物質転送機を使用するユニットから15マス以内です。ジャンプするユニットが未行動なら、ジャンプしたあと通常通りに行動できます。充塡、使用するターンには他の行動はできません。

不可視フィールド

可視光線、電波を始め、ほとんどの放射をゆがめて迂回させる効果がある。隠蔽性は非常に高く、通常行動中に発見されることはまずありえない。しかし、攻撃のためにはフィールドを解除する必要がある。ジャンプ時のエネルギー放射は防ぎようがないので、戦略的秘匿性はあまりない。

敵からは見えず、当然攻撃されることもありません。自分の攻撃直後には効果がなくなります。次のターンになれば再び効果があります。自動的に使用されるので、コマンドは表示されません。偶然敵ユニットが同じマス進入してきたら、衝突によって双方にダメージが出ます。

スペースウォーカー(SW)

地上用のウォーカー(現在ではSWと区別してランド・ウォーカーと呼ばれる)から、発展した。作業用に、ウォーカーに気密などの特殊処理を施したものが始まり。軍事用ウォーカーの研究もその直後から始まり、試作機が完成している。手足を駆使した柔軟な戦闘バリエーションが特徴。レーザーサーベルという新兵器もSW搭載用に開発されている。

SWを生産するための技術です。この技術は3段階あり、より高性能なSWが生産できるようになりますが、古いタイプのSWは生産できなくなります。

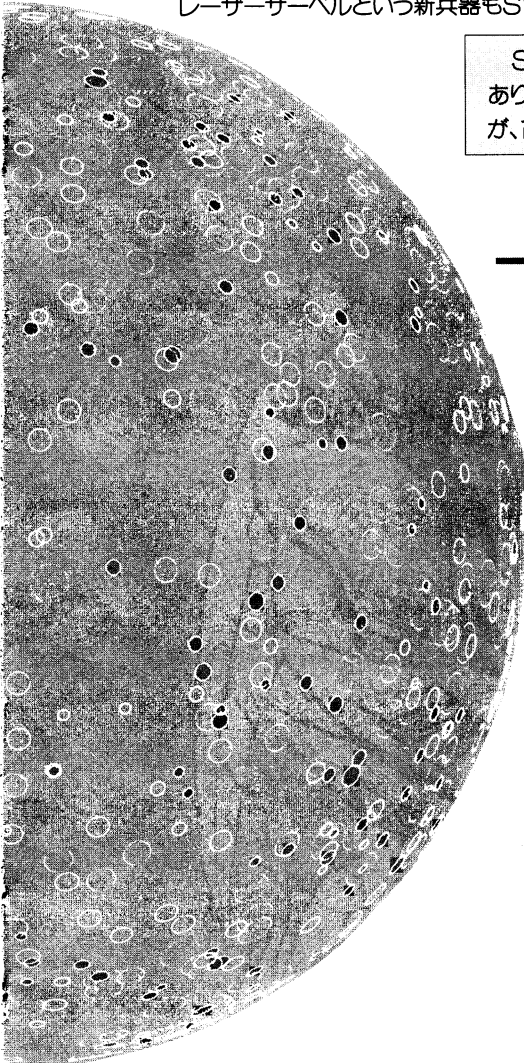
ESP部隊

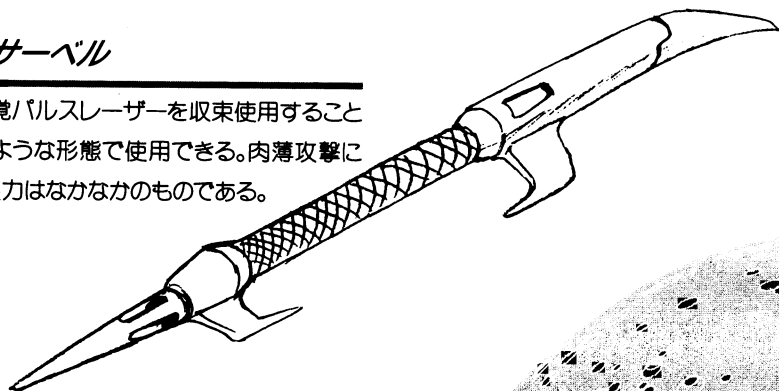
ESP(超能力)保持者の部隊。通常の軍事訓練と超能力研究所でのESP訓練の両方を受けている。宇宙艦や艦載機中隊に数名が配属され、主に探知や長距離通信を受け持つ。このゲームには登場しないが、惑星間以上の超長距離通信のほとんどは、ESPによっている。

攻撃、防御能力が上昇します。1部隊を配属するごとに10生産力を消費します。

艦載

艦載機の輸送、及び発着艦能力。発着艦能力だけでなく、整備、補給、そして大規模な修理設備も備えている。艦載機の収納スペースの他、パイロットの居住スペースや、修理設備のためにも大きなスペースが必要となるため、大型の艦のみに可能な能力である。

艦載1なら1ユニット、艦載2なら2ユニット、艦載3なら3ユニットの艦載機を収容できます。技術開発の必要はありません。

レーザーサーベル

不定感覚パルスレーザーを収束使用することにより、剣のような形態で使用できる。肉薄攻撃によるその破壊力はなかなかのものである。

射程1、攻撃力20、対空力10。使用方法は通常の攻撃と同じです。使用回数は無制限です。

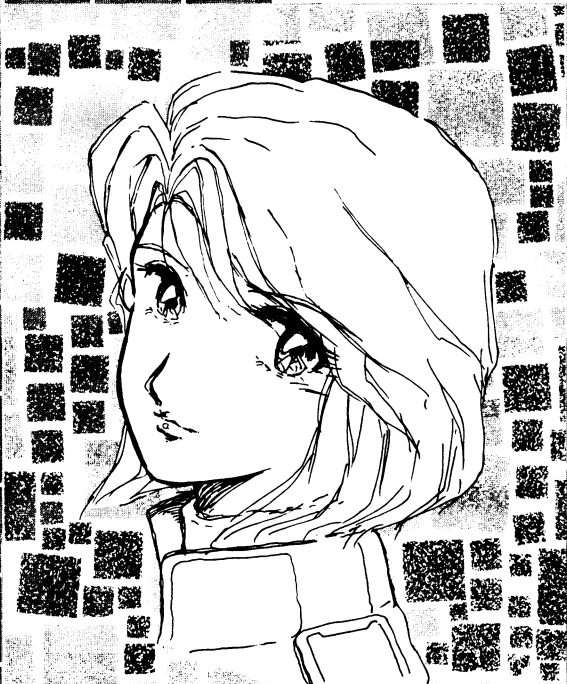
キャラクター紹介

主なキャラクターを数人紹介する。
ゲームに登場するキャラクターと、直接ゲームには関与しないキャラクターがいる。

エリック・ロイド

28歳　男性

宇宙軍の超エリート。戦艦テラ艦長に大抜擢される。戦争への突入に伴い艦隊司令官を兼ねる。このゲームの主人公。

亡き父親は、ロング提督の宇宙研究局時代の親友。
「10手先を読む」といわれる作戦能力は、軍でも非常に高く評価されている。

アニー・ハワード

25歳　女性

エリックの婚約者で、ロング提督の副官。二人の連絡係をつとめる。
開戦時には実戦部隊にいないものの、なかなかの操縦技術を持つ。

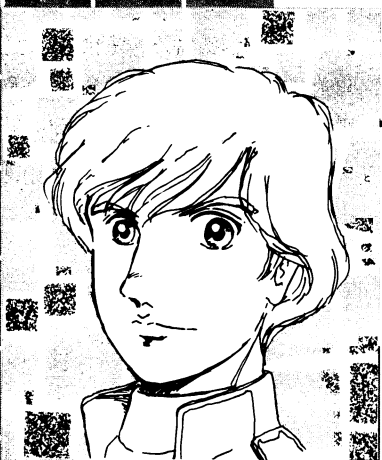
アイルニー・ロング提督

54歳　男性

元は、地球連邦宇宙研究局のテストパイロット。
宇宙軍創設の第一の功労者といわれ、軍での発言力は絶大。その影響力を行使して、陰からエリックを支える。

エルウィン・ディース博士

65歳　男性

疑似反物質学の権威であり、宇宙軍の技術顧問。
アステロイド・ベルト戦艦の主任研究員でもある。
ひねくれた老人だが、エリックとは何故か気が合う。

アルバート・ハワード

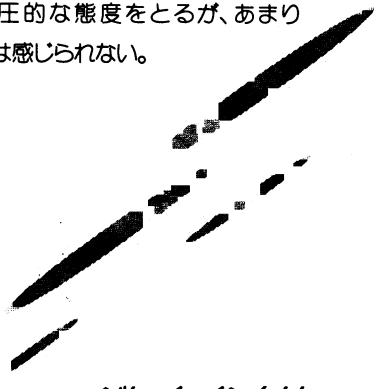
22歳　男性

アニー・ハワードの弟で、開発中のスペースウォーカーのテストパイロット。
剣道五段の腕前のおかげか、レーザーサーベルを使った戦闘では誰にも引けをとらない。

キシェス

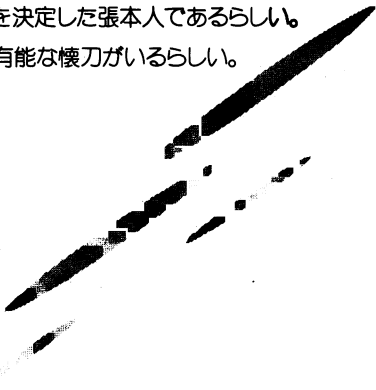
開戦時点での敵艦隊総司令官。

彼の種族は人類に似ているが、分析によると、微妙に違うらしい。指揮官としての能力は低いとみられており、なぜ司令官の地位にあるのか謎である。

高圧的な態度をとるが、あまり威厳は感じられない。

ジレイ・イシタリ

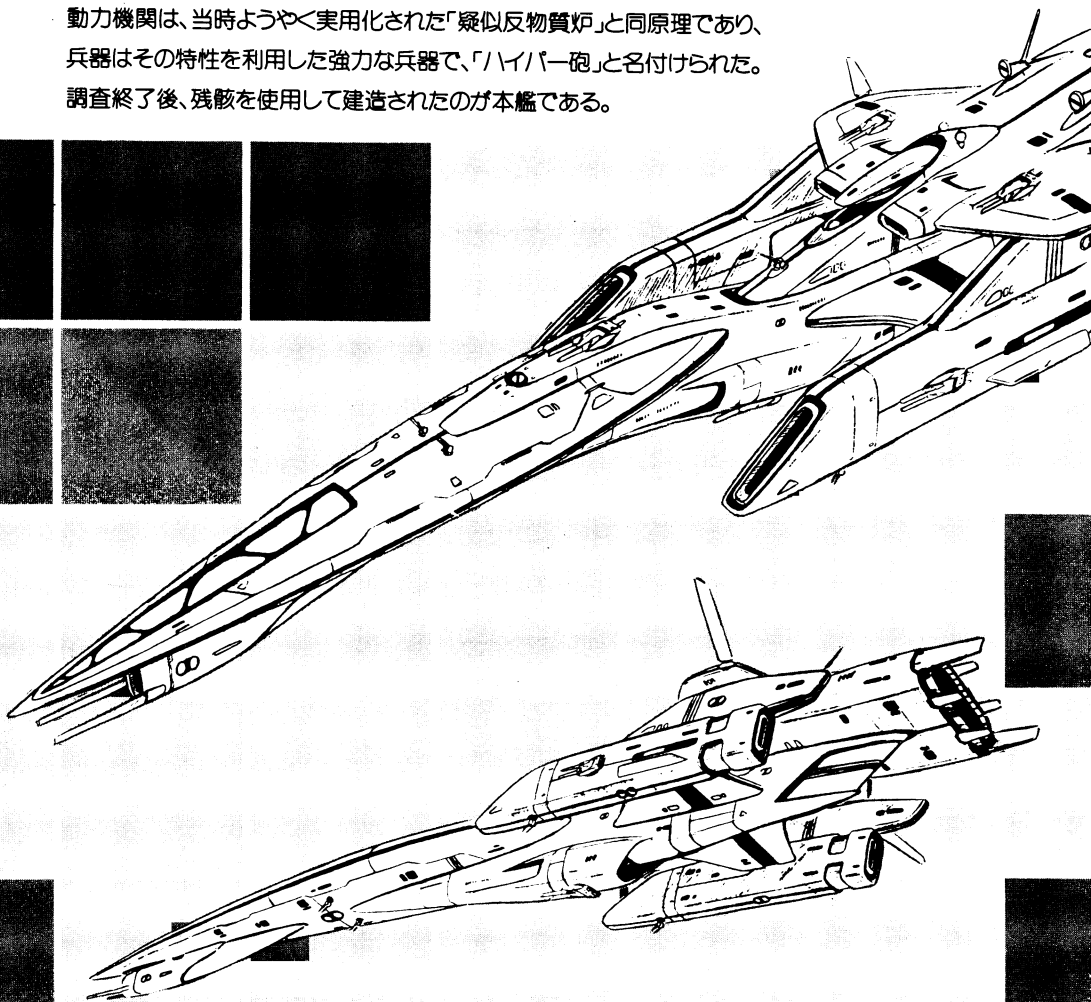
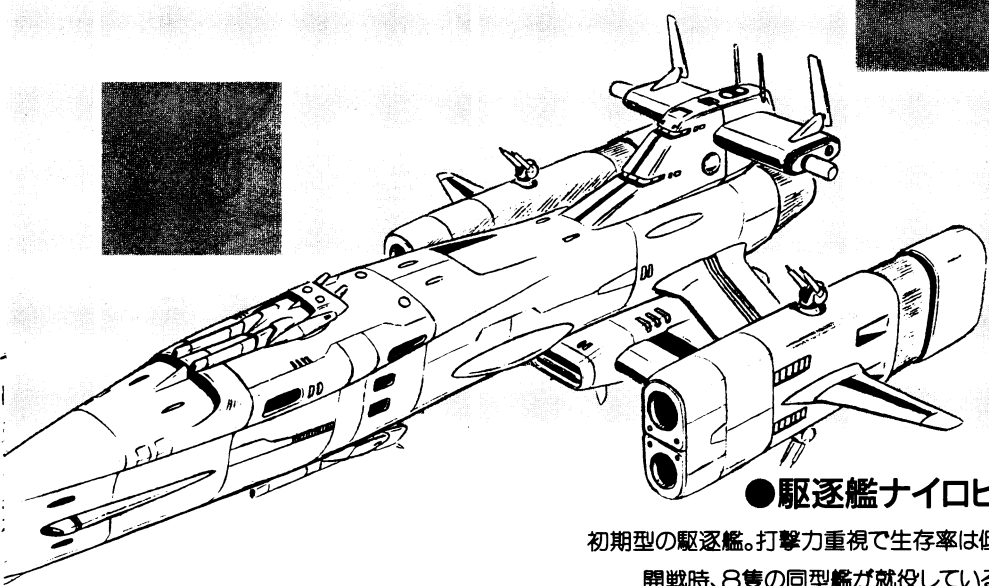
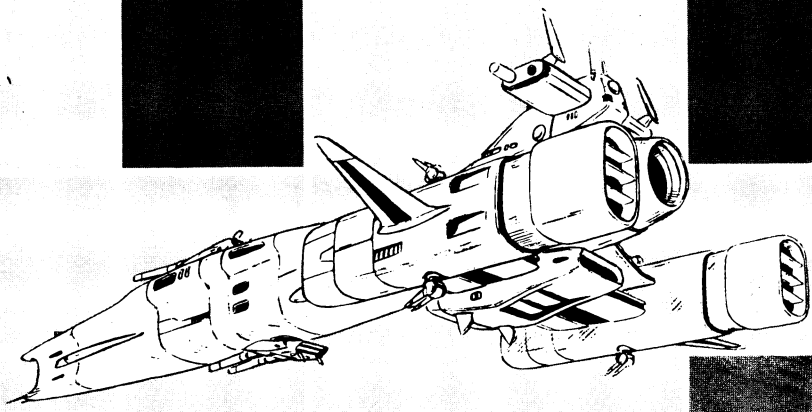
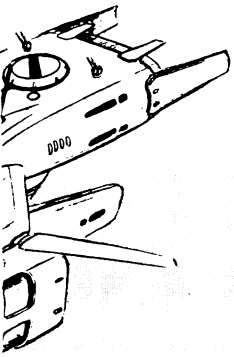
敵陣営の重要人物らしいが、詳細は不明。

わかっている情報を総合すると、有能なカリスマ的指導者で、太陽系侵攻を決定した張本人であるらしい。

超有能な懐刀がいるらしい。

太陽系連邦の宇宙艦

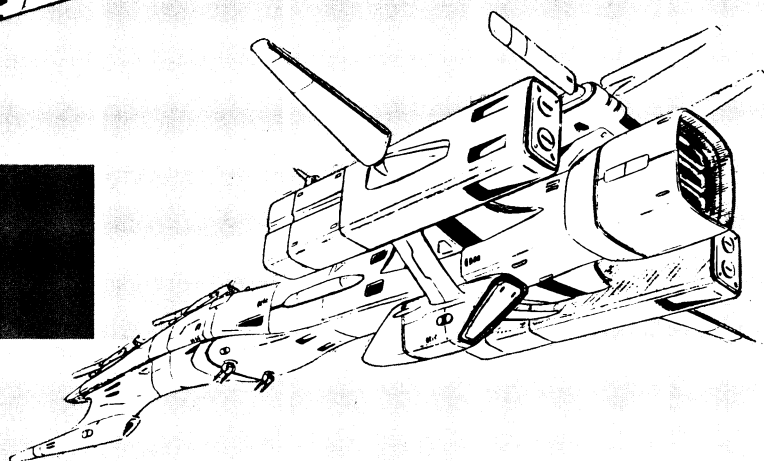
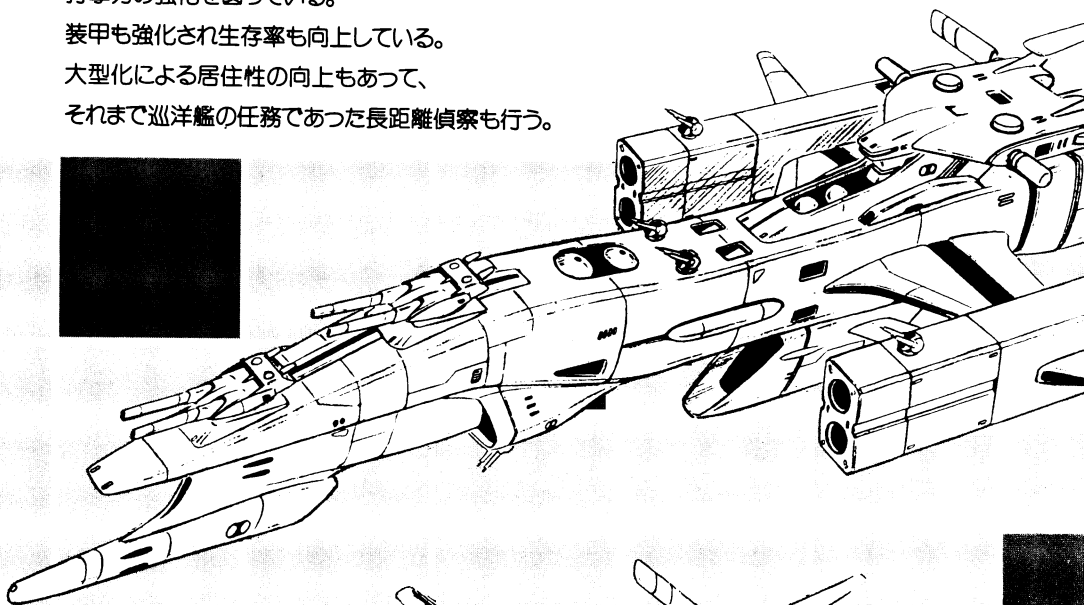
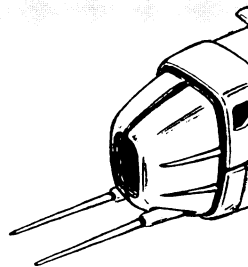
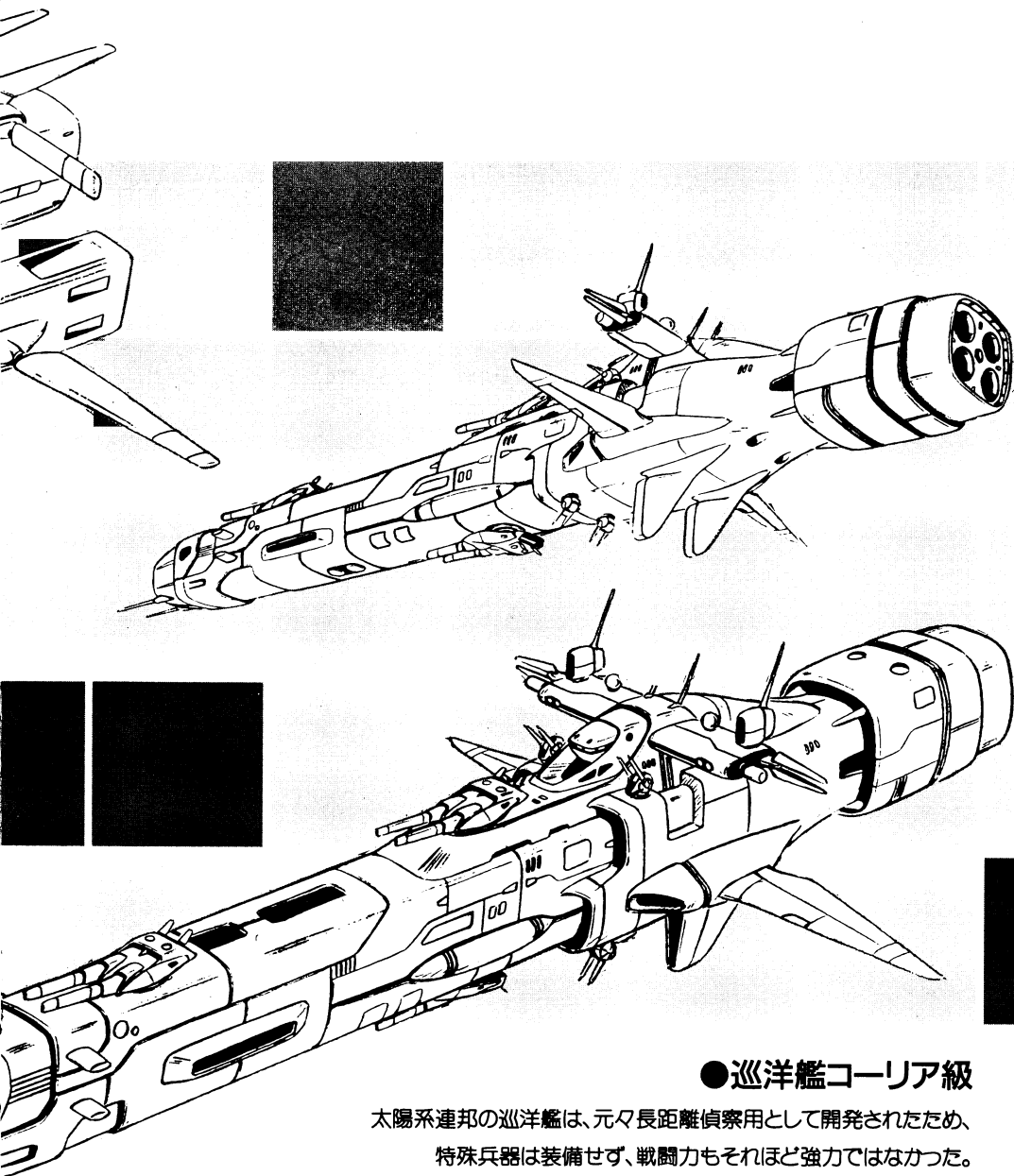
太陽系連邦には、多くの宇宙艦が存在するが、
そのほとんどは開戦後に就役したものであり、
新型艦が次々に現れた。
艦種としても、戦艦を始め、巡洋艦、駆逐艦、
空母、潜宙艦など多岐にわたる。
ちなみに「宇宙艦」とは、離空間ジャンプ能力を
有するもの指すのが普通である。

●戦艦テラ

開戦の数年前、アステロイド・ベルトで約10万年前の宇宙艦の残骸が発見された。
動力機関と謎の兵器だけは、ほぼ完全な状態であった。
動力機関は、当時ようやく実用化された「疑似反物質炉」と同原理であり、
兵器はその特性を利用した強力な兵器で、「ハイパー砲」と名付けられた。
調査終了後、残骸を使用して建造されたのが本艦である。

Battleship "TERRA" & Destroyer "NAIROBI"

●駆逐艦ナイロビ級

初期型の駆逐艦。打撃力重視で生存率は低い。
開戦時、8隻の同型艦が就役しているが、
いずれも「大型ミサイル」が装備されていない不完全な形であったが、
開戦によって、急遽試作兵器が取り付けられた。
太陽系連邦初の量産型軍艦であり、後の艦型に及ぼした影響は大きい。

●駆逐艦プラハ級

新型駆逐艦。ミサイル搭載量の倍増など、
打撃力の強化を図っている。
装甲も強化され生存率も向上している。
大型化による居住性の向上もあって、
それまで巡洋艦の任務であった長距離偵察も行う。

Destroyer "PRAGUE" & Space cruiser "KOREA"

●巡洋艦コーリア級

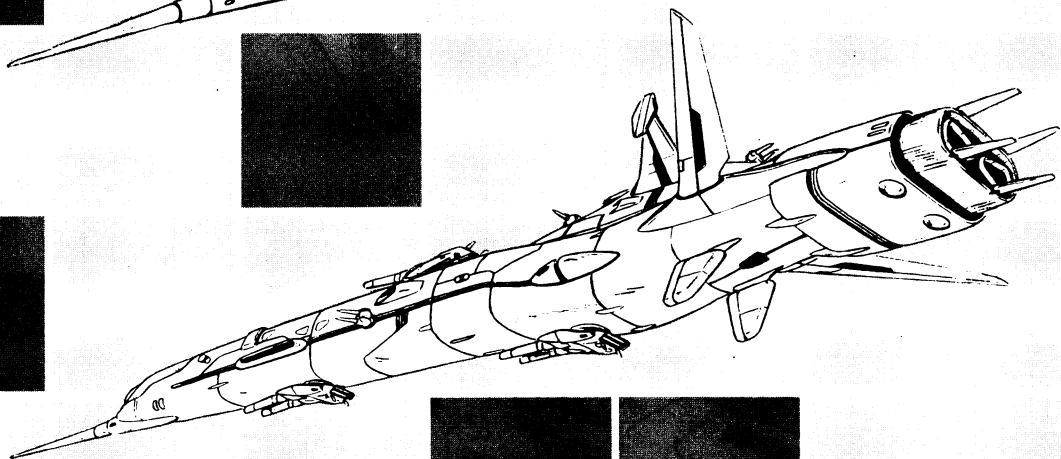
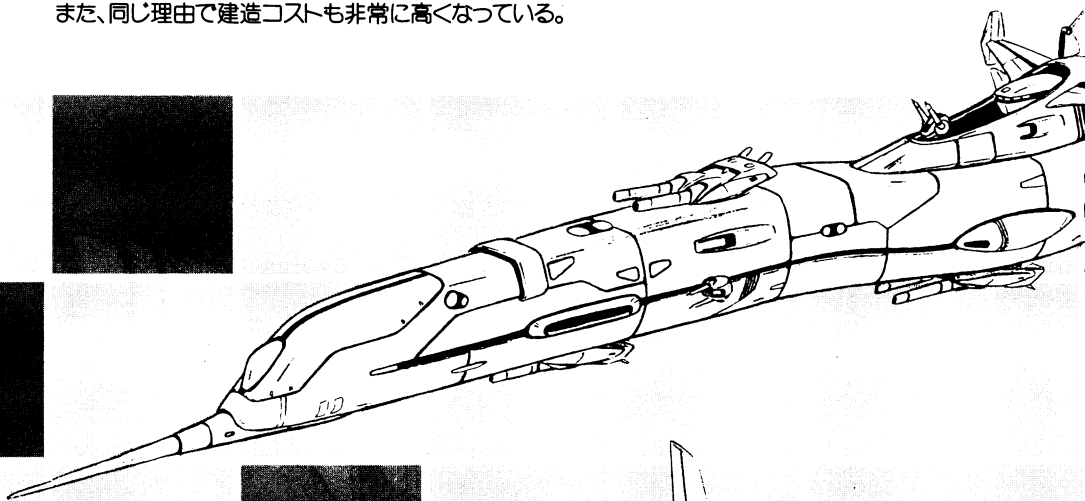
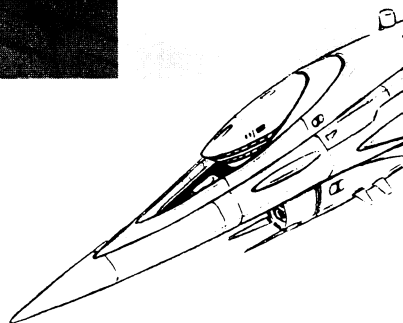
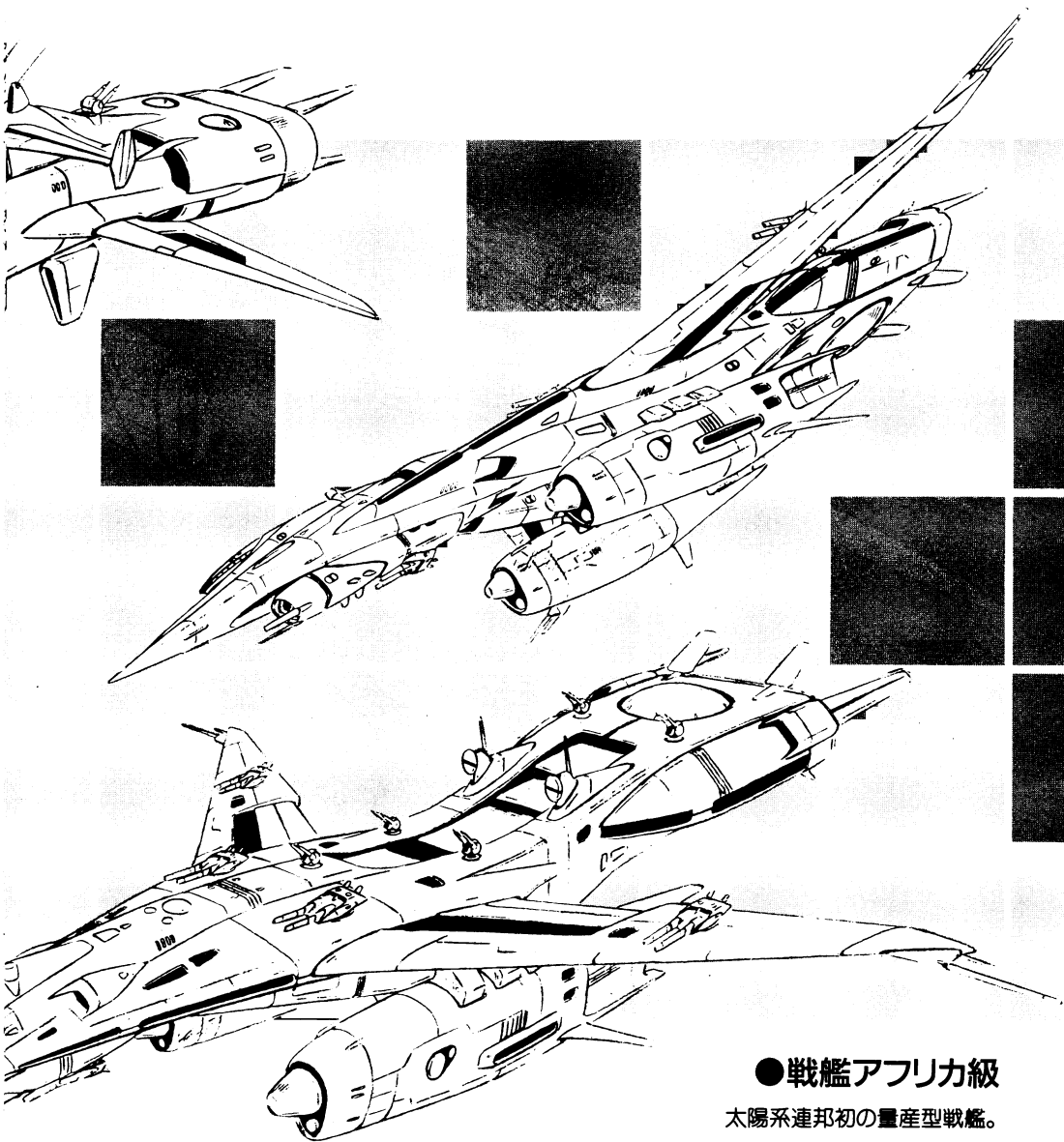
太陽系連邦の巡洋艦は、元々長距離偵察用として開発されたため、
特殊兵器は装備せず、戦闘力もそれほど強力ではなかった。
当初は特殊兵器を装備しない予定であったが、
短距離用離空間ジャンプドライブ（短距離ジャンプ）の
開発が成功したため、これを搭載することとなった。

●巡洋艦エジプト級

建造の経緯は「コーリア級」とほぼ同様である。

搭載するのは、艦外送出型離空間ジャンプドライブ(物質転送機)という

画期的な新兵器であるため、艦自体の戦力は低い。

また、同じ理由で建造コストも非常に高くなっている。

Space cruiser "EGYPT" & Battleship "AFRICA"

●戦艦アフリカ級

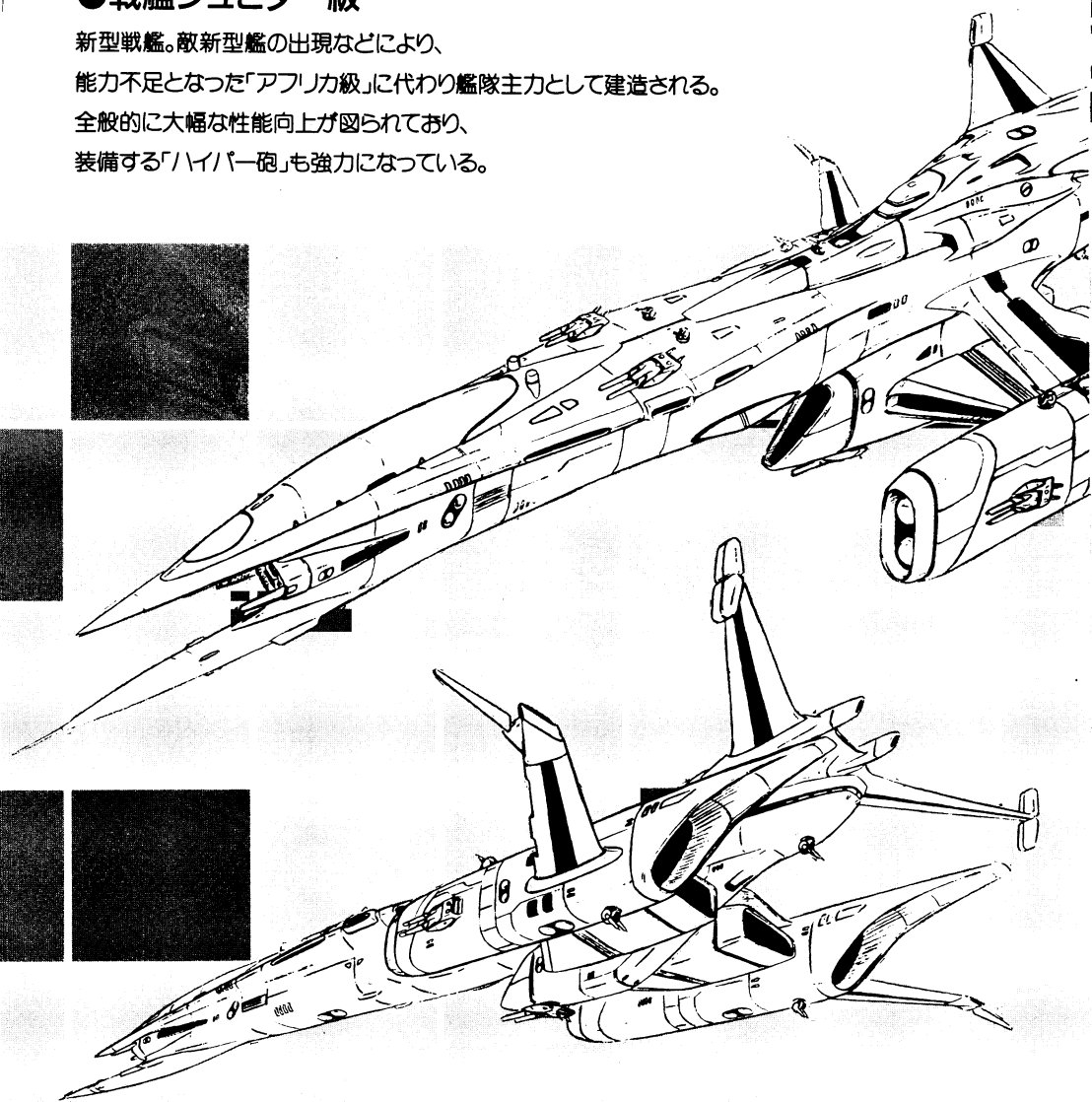
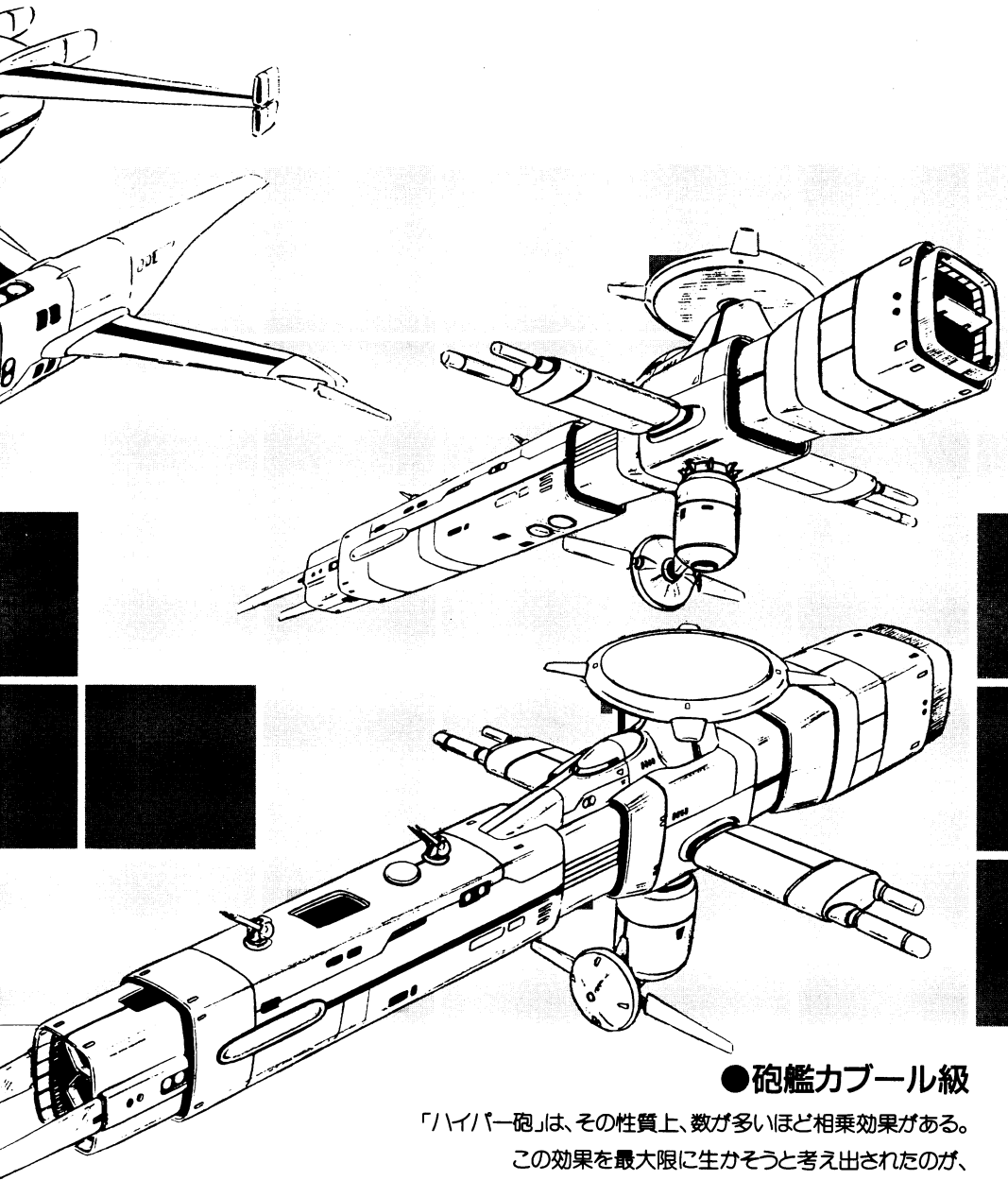
太陽系連邦初の量産型戦艦。

戦艦は艦隊決戦の主力であり、戦争の長期化が予測されたため、

生産性を重視して設計されたのが本級である。

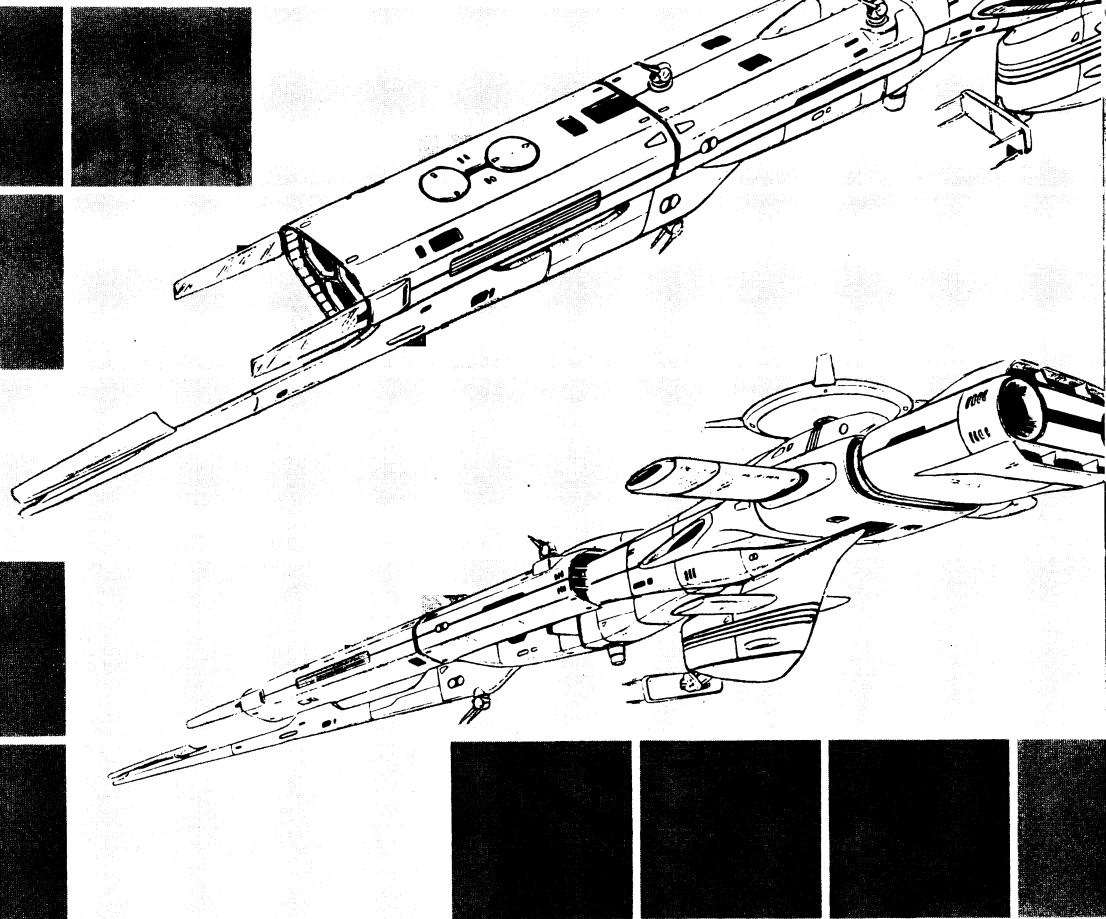
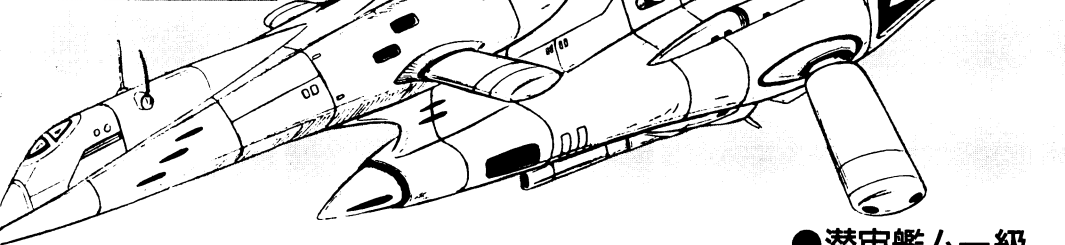
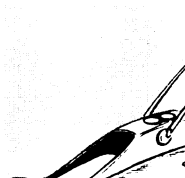
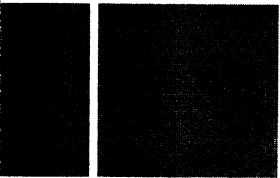
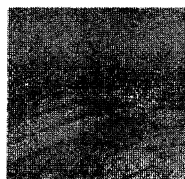
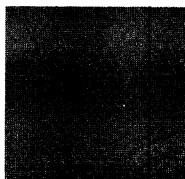
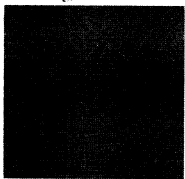
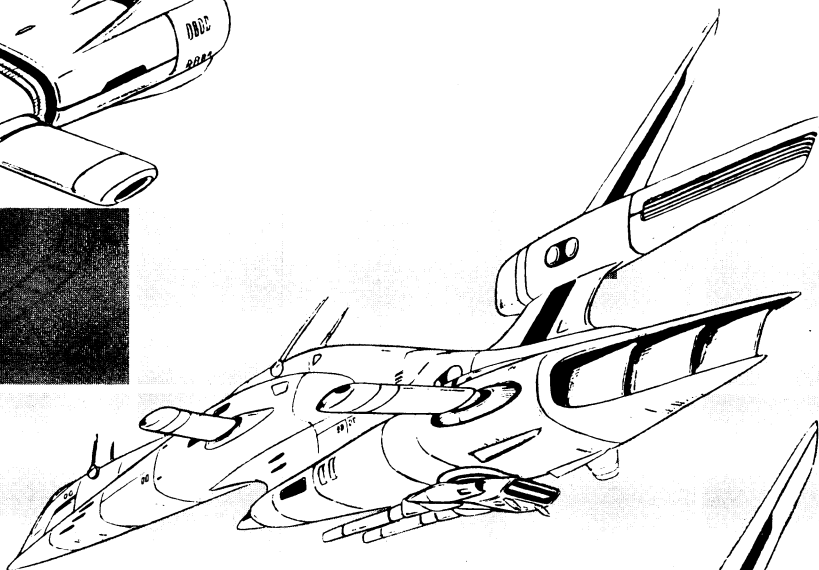
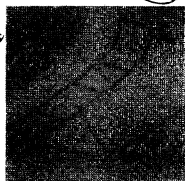
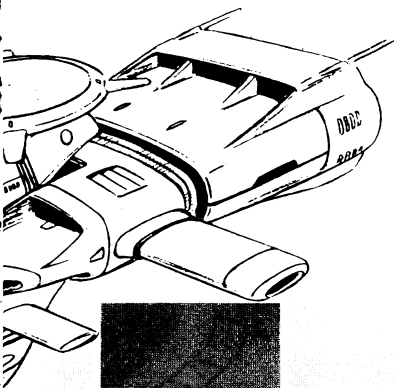
「戦艦テラ」のものを模倣した「ハイパー砲」も搭載している。

●戦艦ジュピター級

新型戦艦。敵新型艦の出現などにより、
能力不足となった「アフリカ級」に代わり艦隊主力として建造される。
全般的に大幅な性能向上が図られており、
装備する「ハイパー砲」も強力になっている。

Battleship "JUPITER" & Hyper ship "KABUL"

●砲艦カブール級

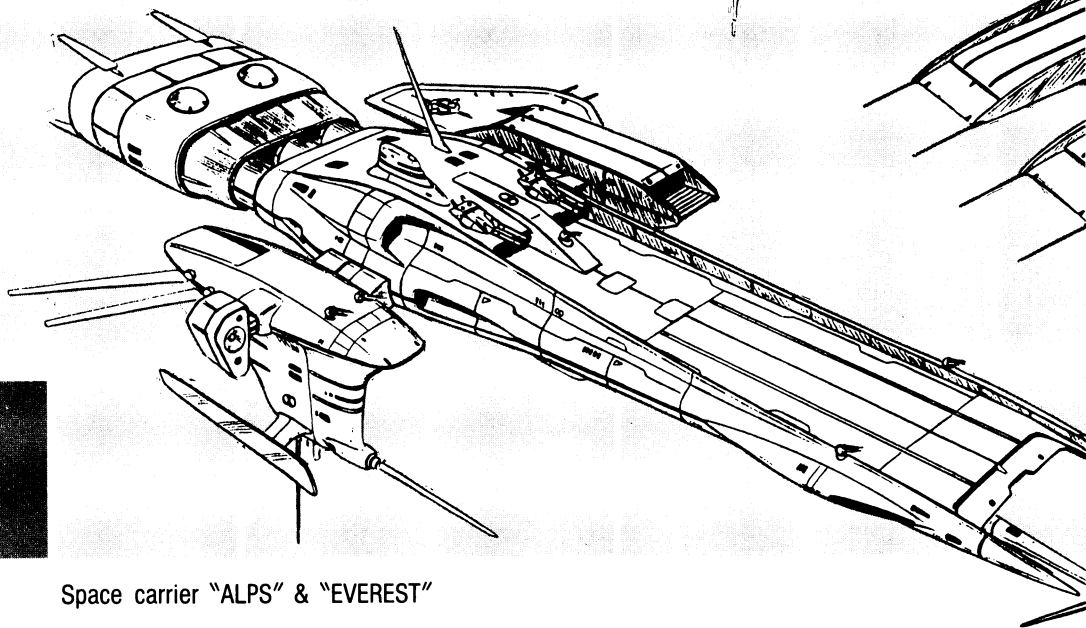
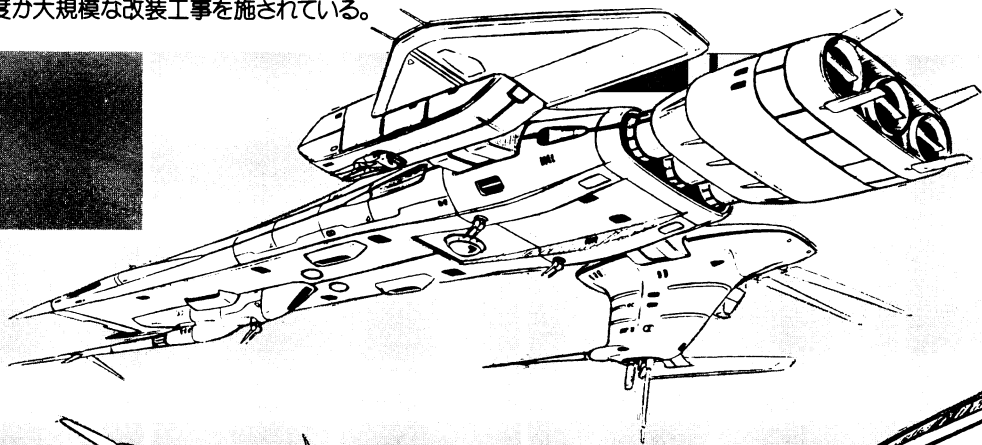
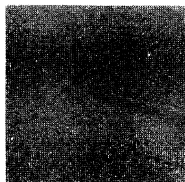
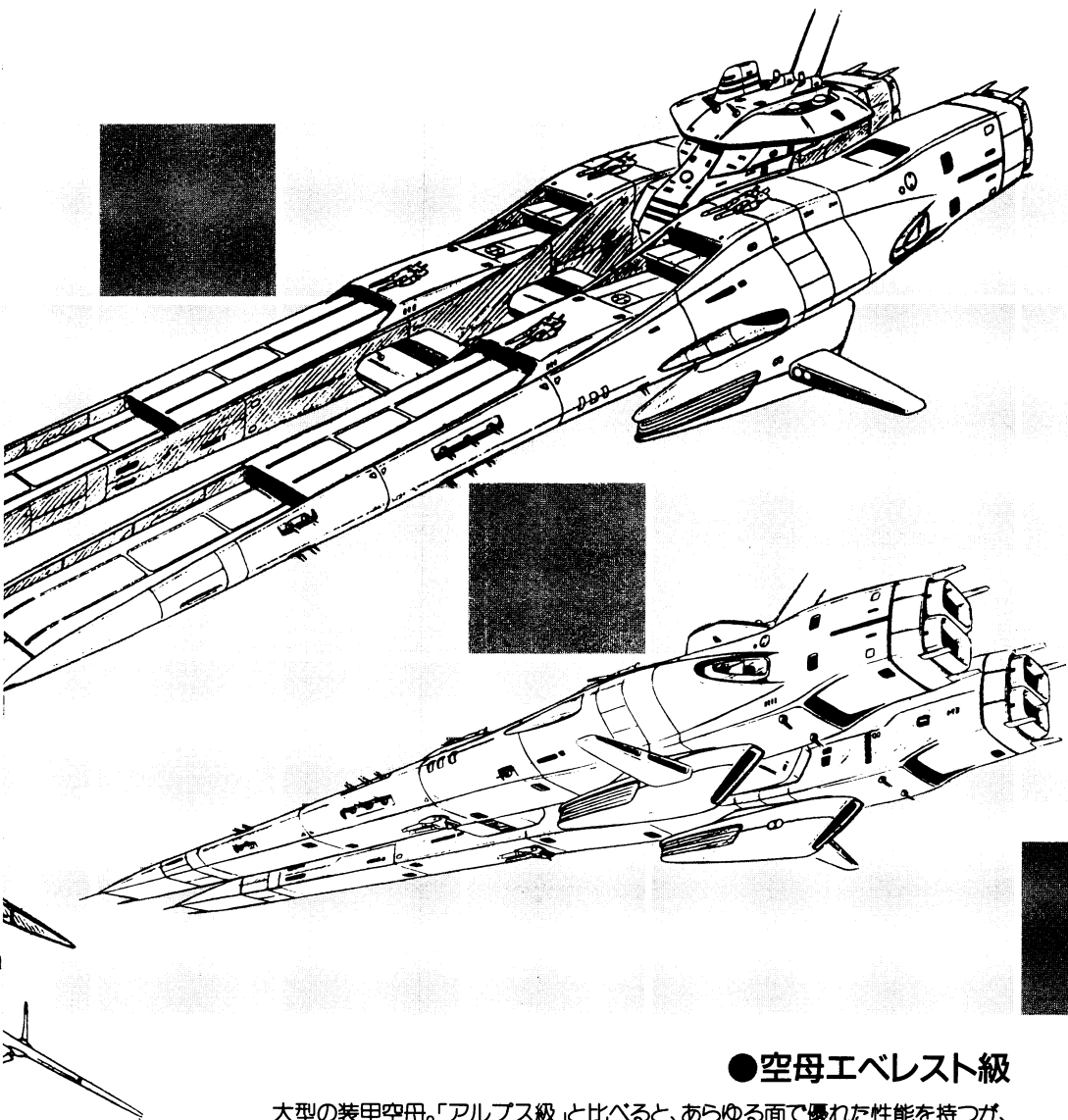
「ハイパー砲」は、その性質上、数が多いほど相乗効果がある。
この効果を最大限に生かそうと考え出されたのが、
この「砲艦」という艦種である。
本級は、特に数を重視した思想で設計されているため、
量産に向くように、コストを低く抑えている。

●砲艦モレスビー級

強化型の「ハイパー砲」を装備するクラス。
艦自体の性能は、「カブール級」とそれほど変わらないが、
「ハイパー砲」の効果範囲は2倍以上である。
搭載している「ハイパー砲」は、「ジュピター級」のものよりも強力で、
「テラ」のオリジナルと同等の性能を誇る。

Hyper ship "MORESBY" & Dimension boat "MU"

●潜宙艦ムー級

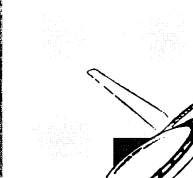
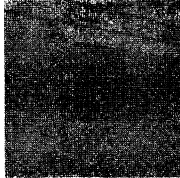
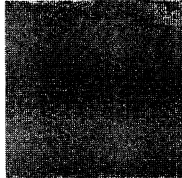
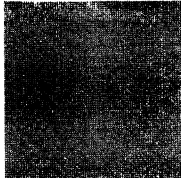
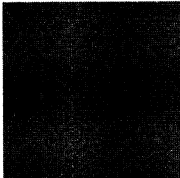
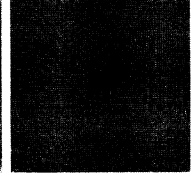
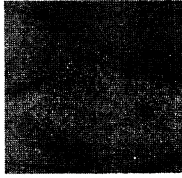
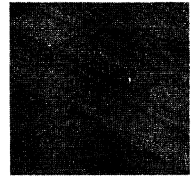
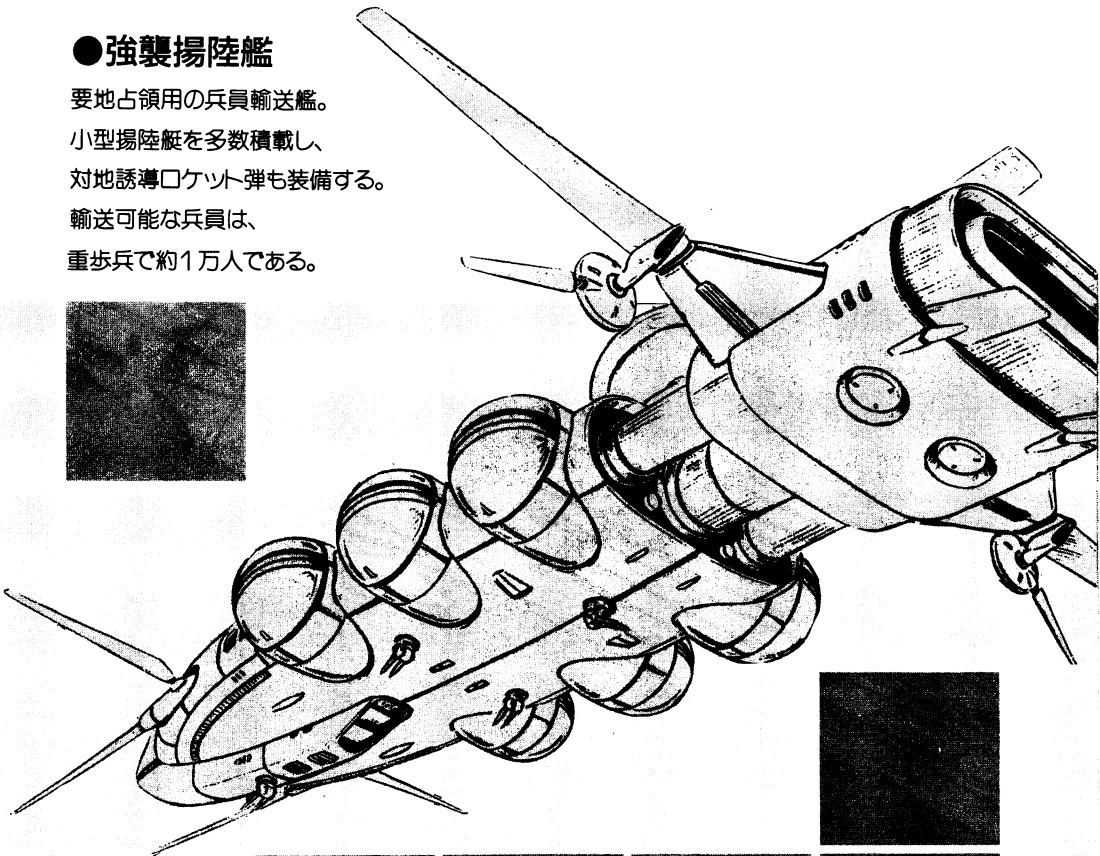
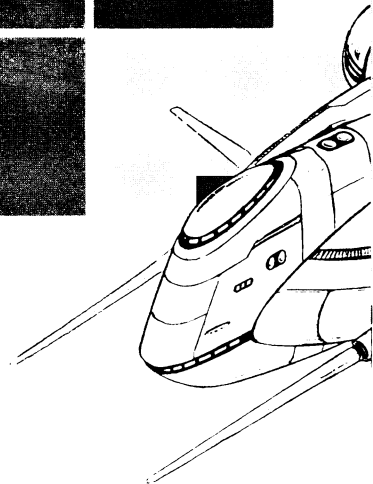
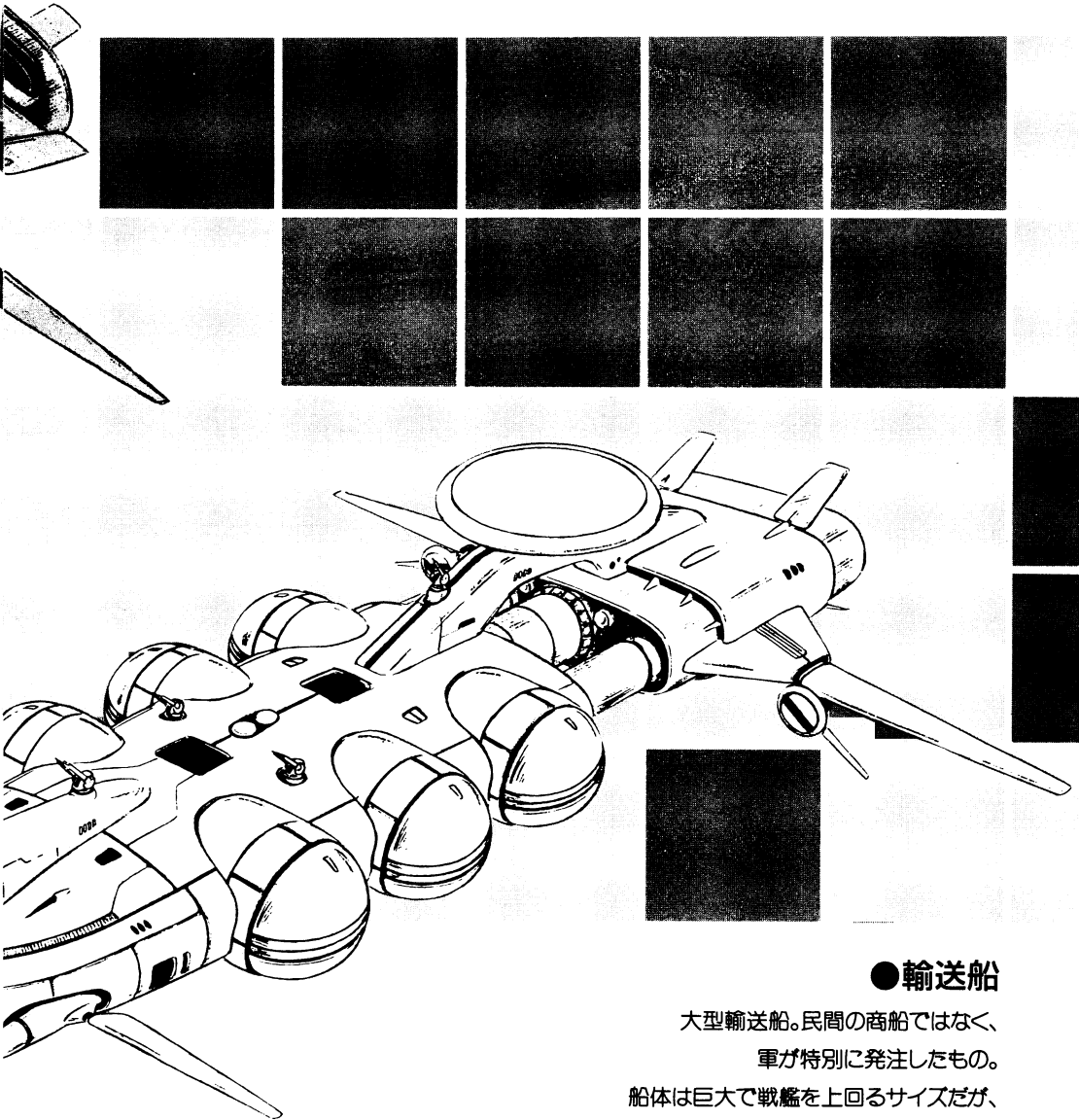
可視光線偏光フィールド(不可視フィールド)による
隠蔽性を持つ特殊艦。
長期間偵察に向くが、艦隊戦に於いても大きな威力を発揮する。
フィールドを解除しないと攻撃できないため、
攻撃後の防御力の弱さがネックである。

●空母アルプス級

空母とは、艦載機の輸送だけでなく、戦闘時の運用も行う艦種である。
射出、収容設備はもちろん、整備、補給だけでなく大規模な修理設備も備えている。
本級の収容能力は2個中隊(32機)であるが、その他にも多くの予備機や偵察機などを持つ。
戦争後期には、スペース・ウォーカー(SW)が艦載機の主力となったため、
何度か大規模な改装工事を施されている。

Space carrier "ALPS" & "EVEREST"

●空母エベレスト級

大型の装甲空母。「アルプス級」と比べると、あらゆる面で優れた性能を持つが、
中でも特筆すべきなのは、装甲と収容力であろう。装甲は巡洋艦を上回り、
長距離の砲撃だけでは、まず破壊されることはない。
収容能力は「アルプス級」の1.5倍で、3個中隊(48機)を収容できる。また本級は
建造当初からSWの運用が考慮されていたため、改装工事も小規模なものしか行われなかった。

●強襲揚陸艦

要地占領用の兵員輸送艦。
小型揚陸艇を多数積載し、
対地誘導ロケット弾も装備する。
輸送可能な兵員は、
重歩兵で約1万人である。

Landing space ship & Transporter

●輸送船

大型輸送船。民間の商船ではなく、
軍が特別に発注したもの。
船体は巨大で戦艦を上回るサイズだが、
戦闘力はわずかな対空砲のみで
ほとんどゼロといっていいだろう。

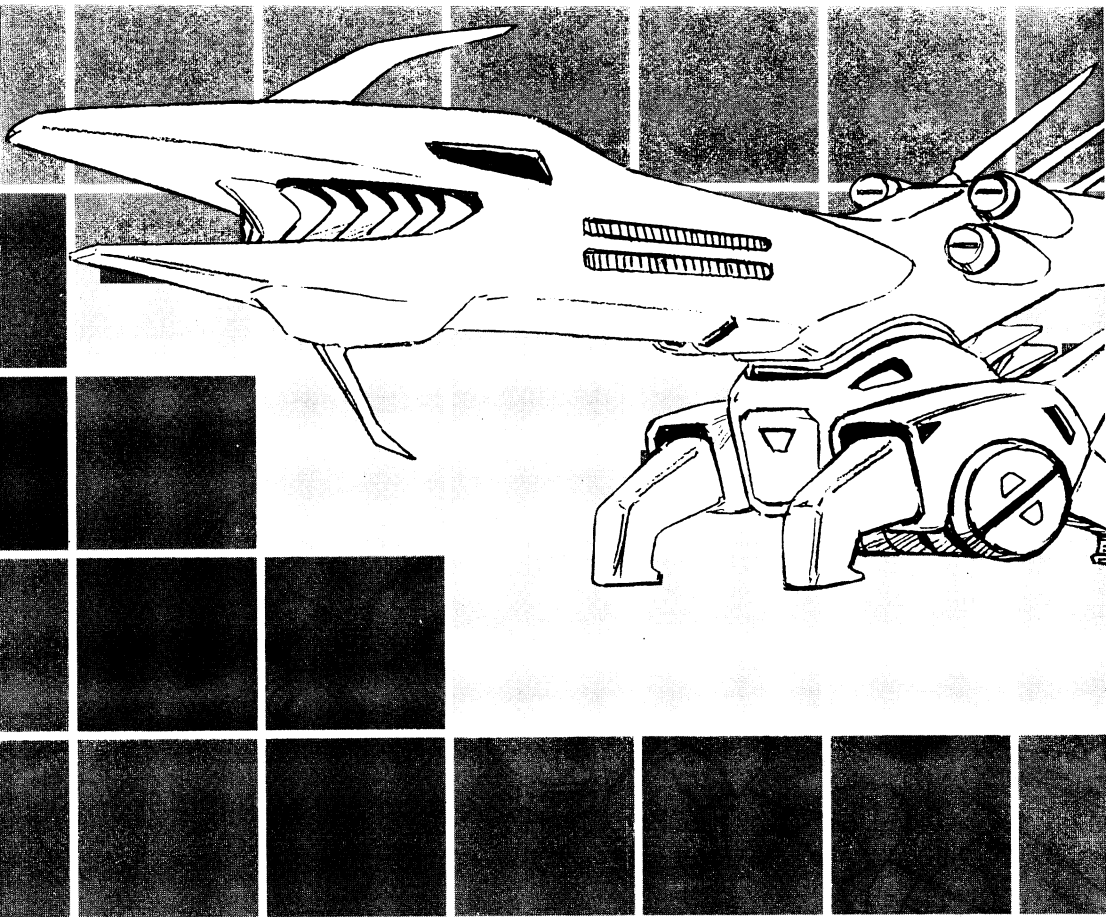
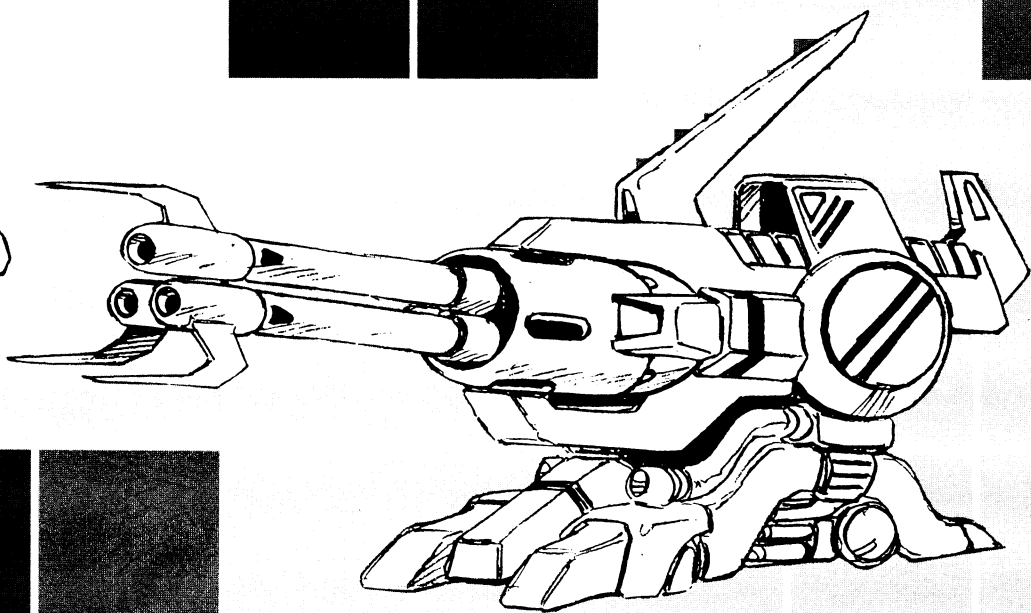
●大型要塞砲

長射程、大火力の要塞砲。正確には宇宙艦ではないが、

艦隊戦でもそれに劣らない働きをする。

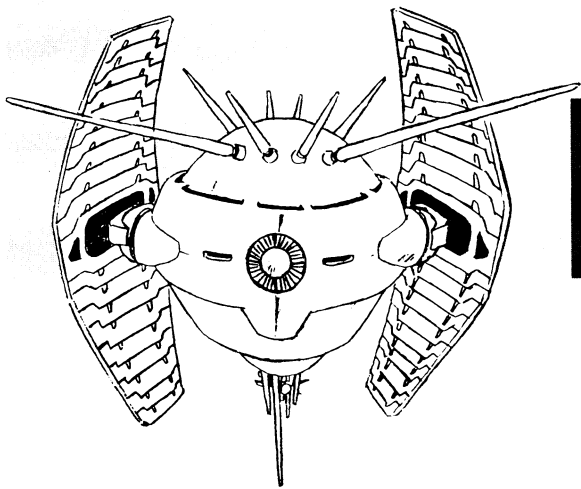
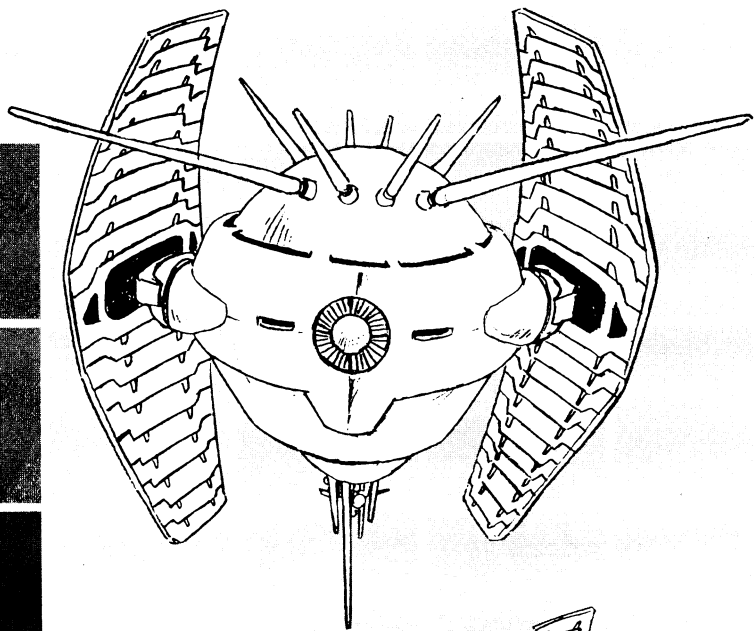
また、内部構造も宇宙艦に近く、動かない宇宙艦という性質が強い。

宇宙艦に対しては絶大な威力な威力を誇る。艦載機に対しては

ほとんど無防備なので、「対空要塞砲」などと組み合わせた使用が望ましい。

Fortress cannon & Fortress gun

●対空要塞砲

強力な対空砲陣地である。もちろん宇宙艦ではない。
対空砲とは対艦載機用の小火力砲である。
とはいっても、出力が小さいだけで原理的には通常の砲と同じものである。
この「対空要塞砲」の場合、この対空砲が約800門装備されている。
小規模な宇宙港設備もあり、戦闘時に於いても艦載機の運用が可能である。

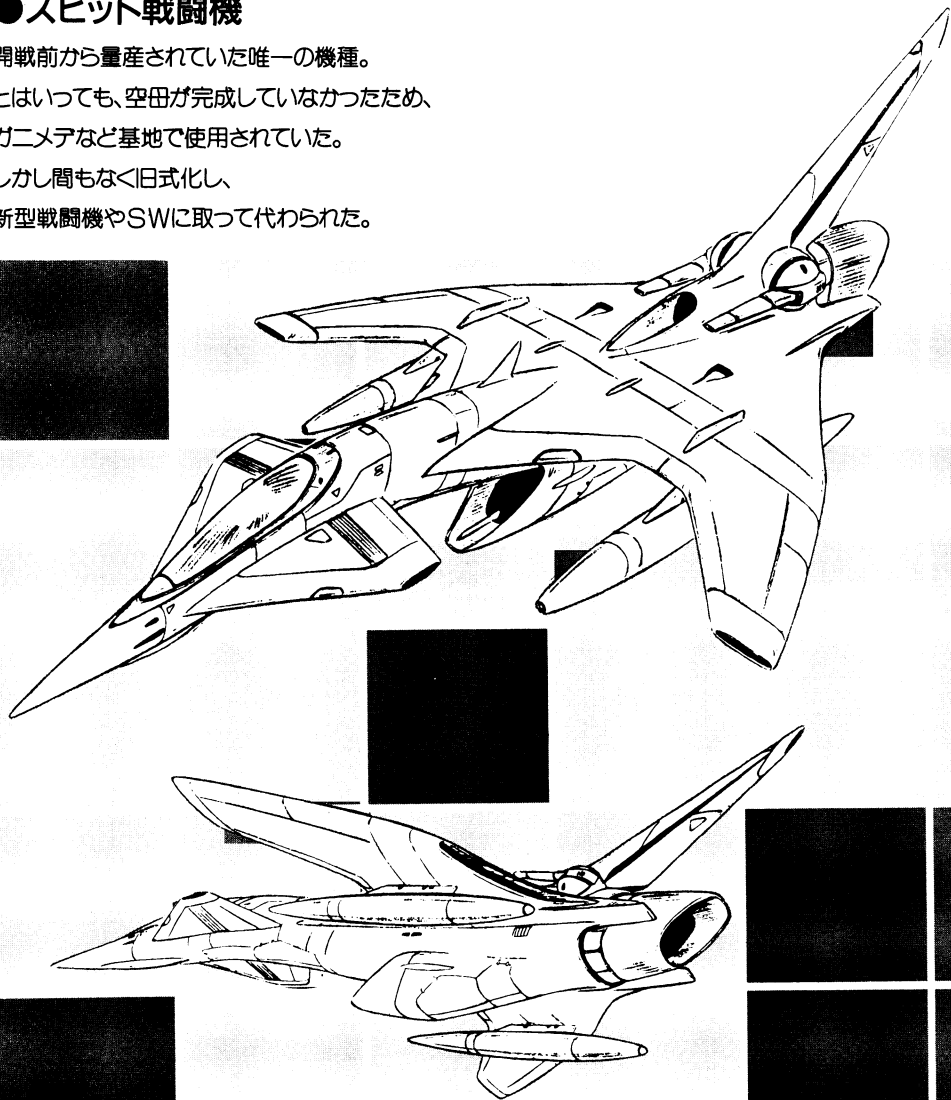
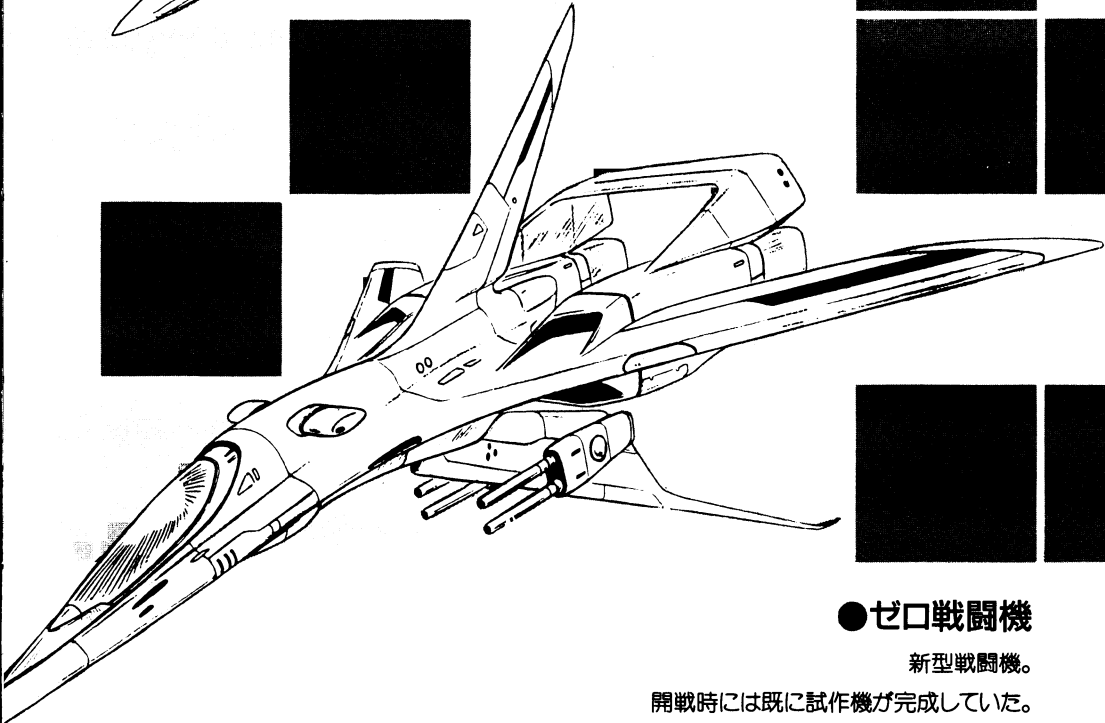
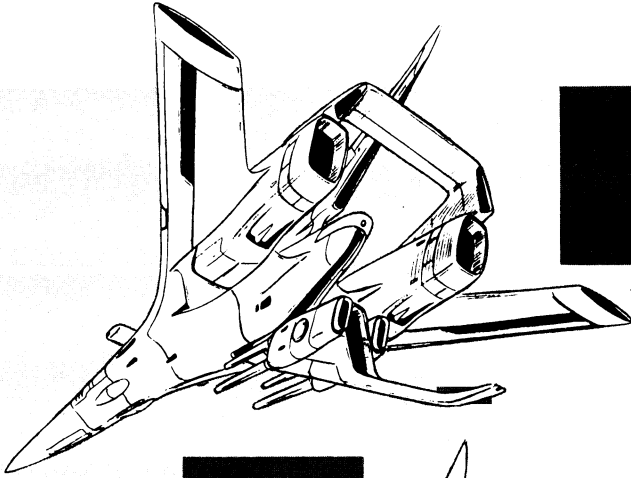
●宇宙機雷

これは宇宙艦ではなく、その名の通りの機雷である。ただし、地球上で用いられたものとは異なり、
ほぼ小型の宇宙艦に匹敵する大きさを持つためここに収録した。これほど大型なのは、
敵艦の探知の目を欺くために装備している「不可視フィールド」のためである。
アステロイド・ベルトなどに多くが敷設された。
破壊力は非常に強力であり、戦艦を一撃で破壊することさえある。

Space mine

太陽系連邦の艦載機

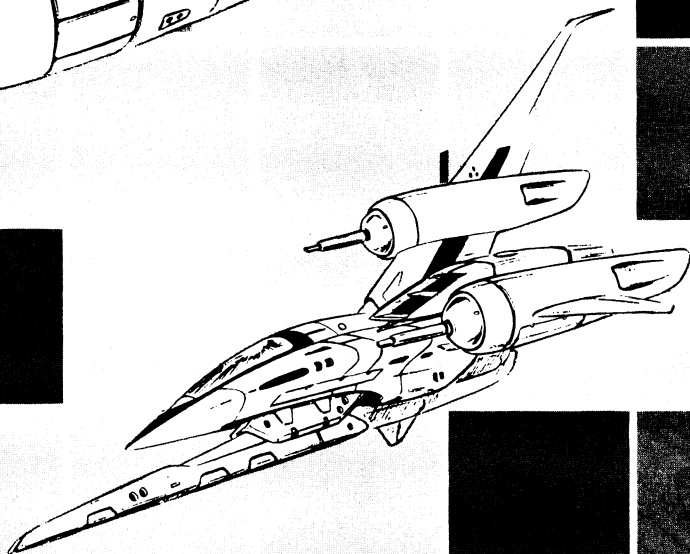
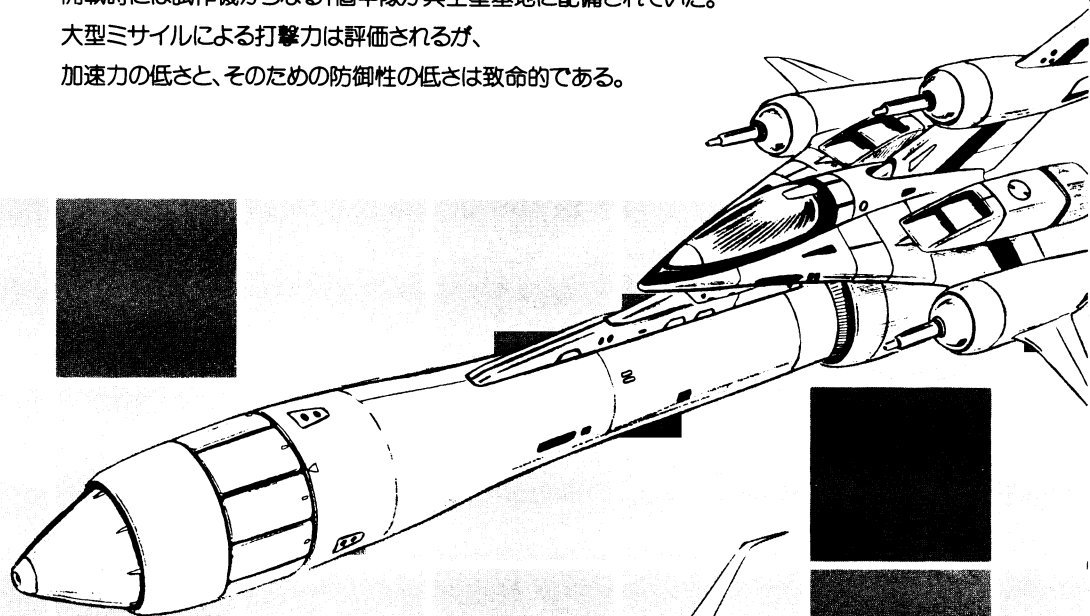
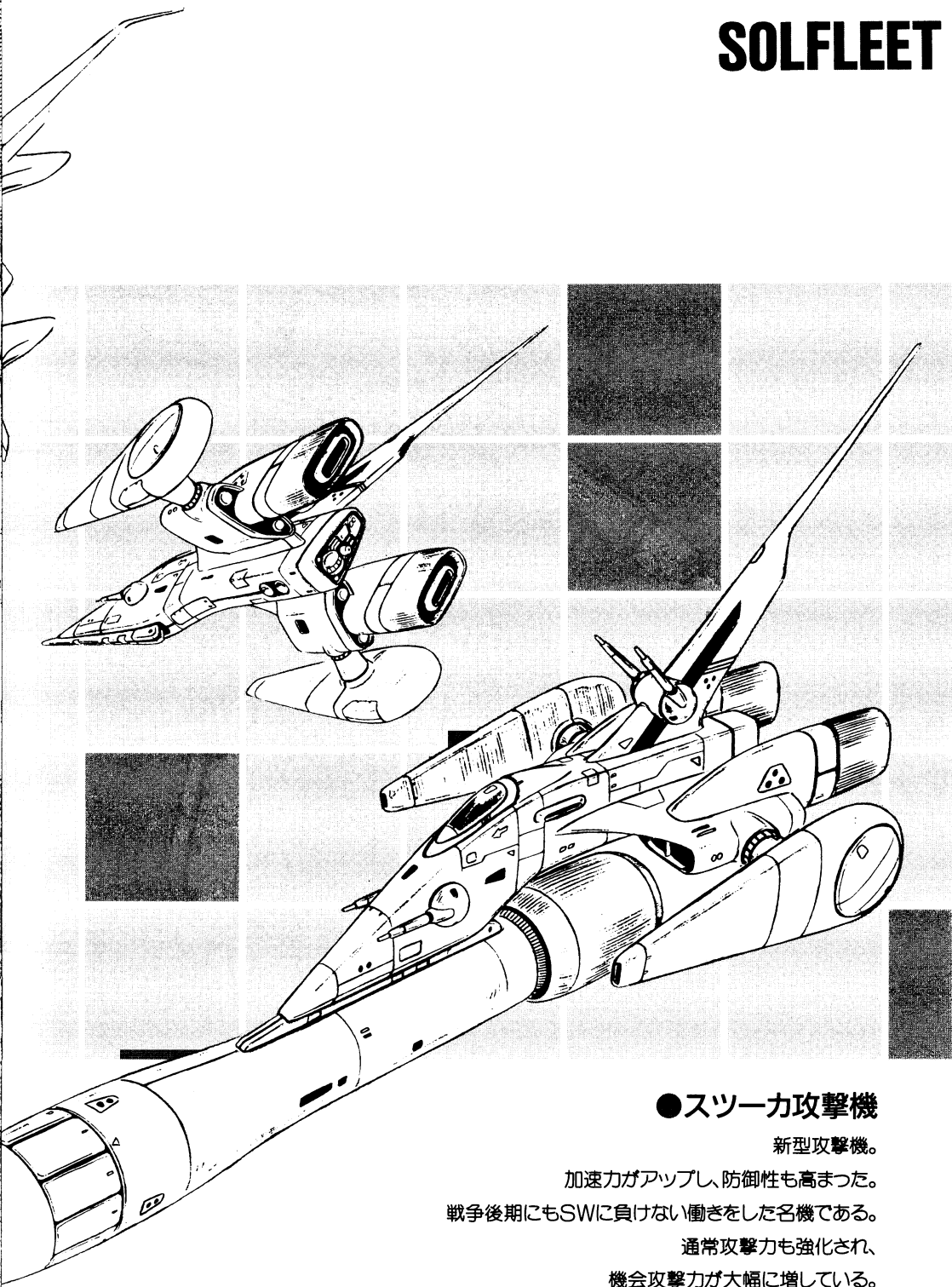
艦載機は、戦闘機と攻撃機、そしてスペース・ウォーカーという3種に大別できる。
戦闘機は敵の艦載機を制圧する機種であり、攻撃機は搭載する大型ミサイルによって敵宇宙艦に打撃を与える。
最新兵器であるスペース・ウォーカー(SW)は、手足のある人型兵器で、戦闘機と攻撃機の両方の性格を兼ね備え、しかも特殊作業にも従事できるという優れたものである。このことは、そのヴァリエーションの多さが証明していよう。
いずれも中隊(16機)を単位として行動する。

●スピット戦闘機

開戦前から量産されていた唯一の機種。
とはいっても、空母が完成していなかったため、
ガニメデなど基地で使用されていた。
しかし間もなく旧式化し、
新型戦闘機やSWに取って代わられた。

Space fighter "SPIT" & "ZERO"

●ゼロ戦闘機

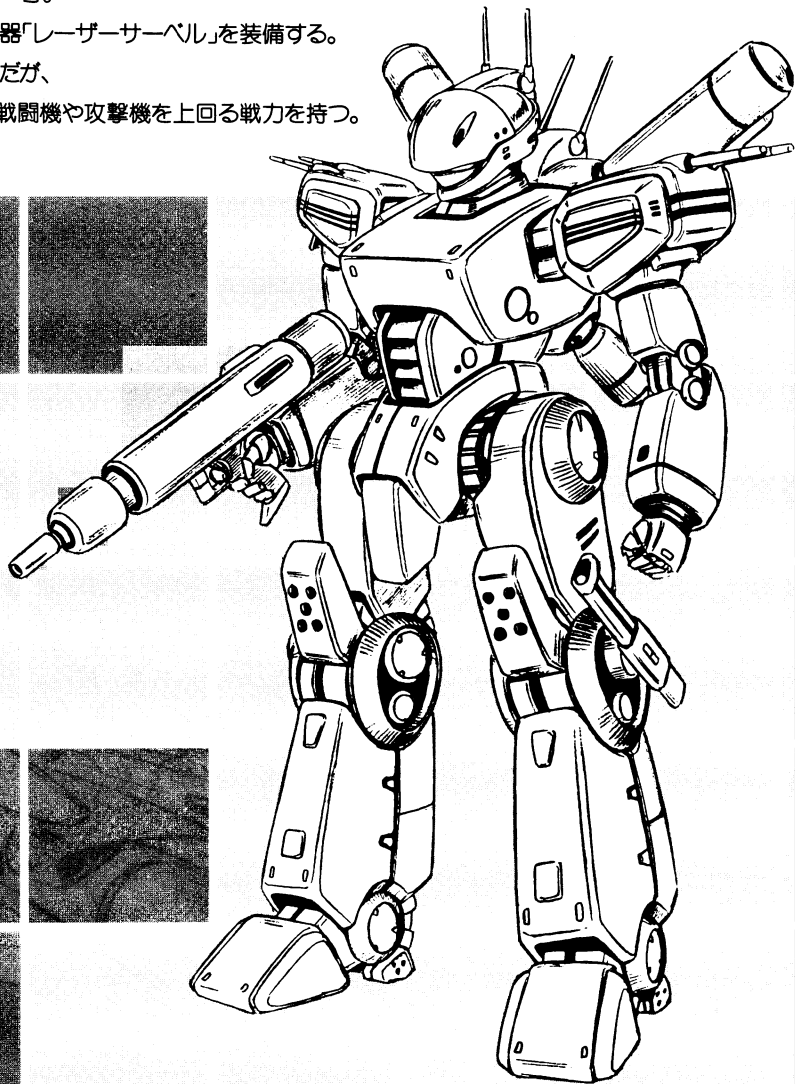
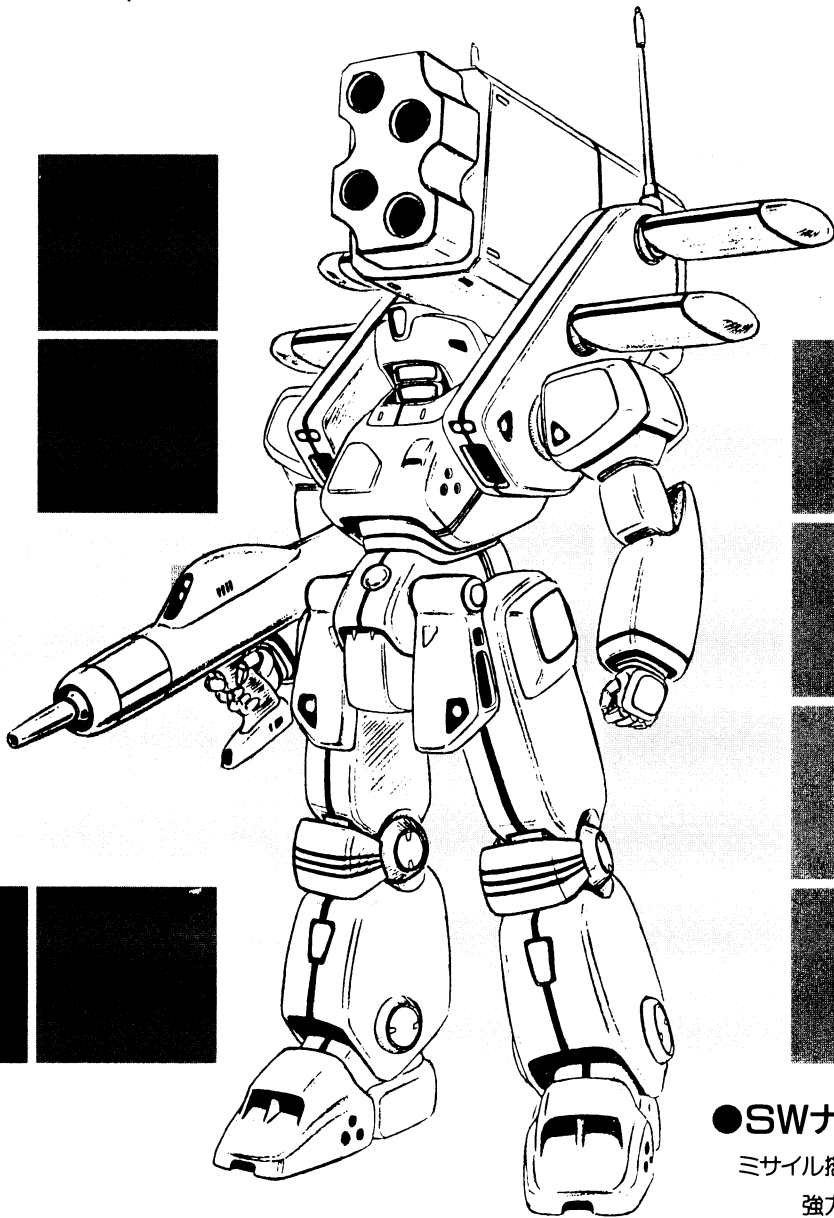
新型戦闘機。
開戦時には既に試作機が完成していた。
「スピット」と比べると全般的に性能が向上しており優秀な機体といえるが、
艦載機の主力はSWに移ったため、
後継機は作られなかった。

●レイダー攻撃機

開戦時には試作機からなる1個中隊が冥王星基地に配備されていた。
大型ミサイルによる打撃力は評価されるが、
加速力の低さと、そのための防御性の低さは致命的である。

Space attacker "RAIDER" & "STOOKA"

●スツーカ攻撃機

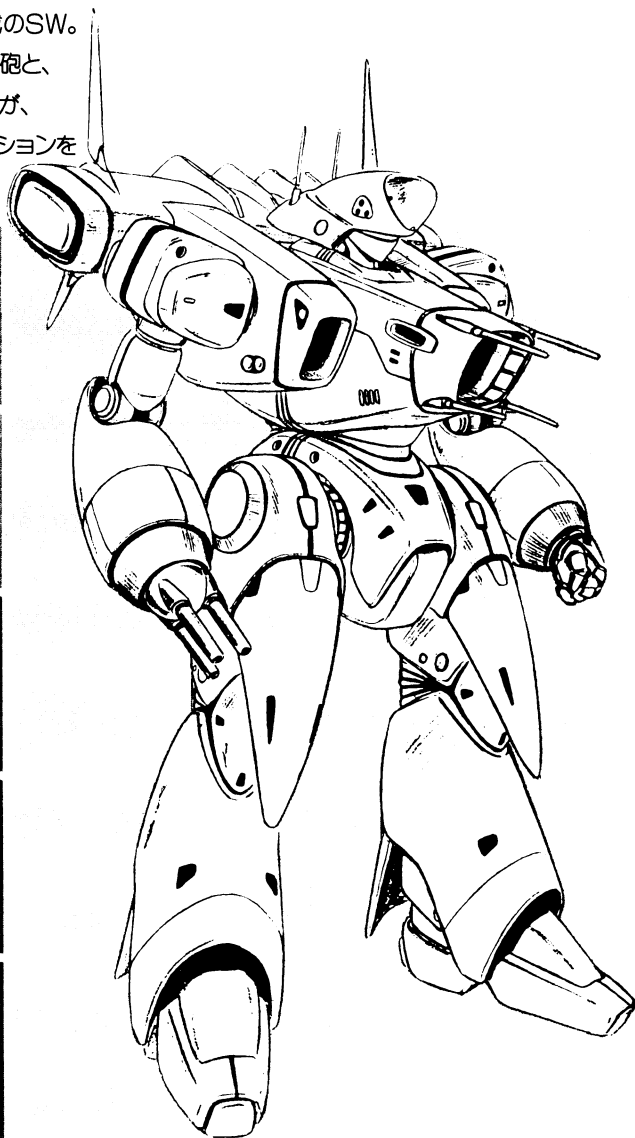
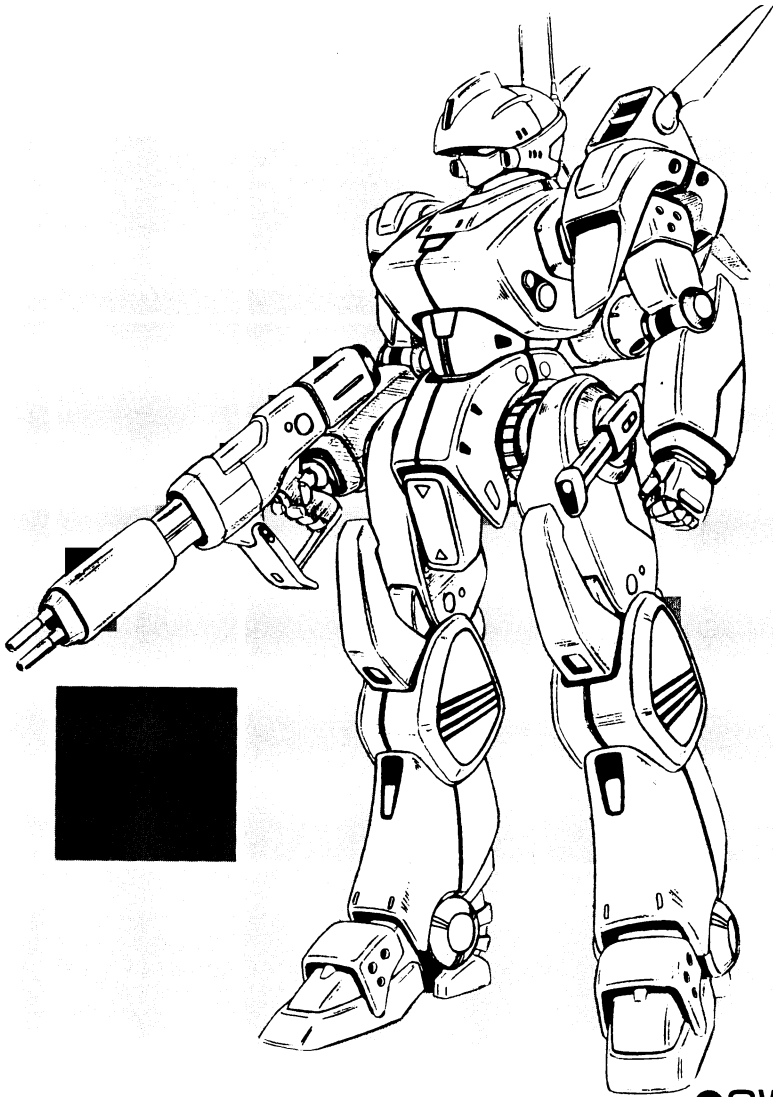
新型攻撃機。
加速力がアップし、防御性も高まった。
戦争後期にもSWに負けない働きをした名機である。
通常攻撃力も強化され、
機会攻撃力が大幅に増している。

●SWアレクサンダー

量産型SWの第一号。
SW搭載用新兵器「レーザーサーベル」を装備する。
完成度は今一つだが、
それでも従来の戦闘機や攻撃機を上回る戦力を持つ。

Space walker "ALEXANDER" & "NAPOLEON"

●SWナポレオン

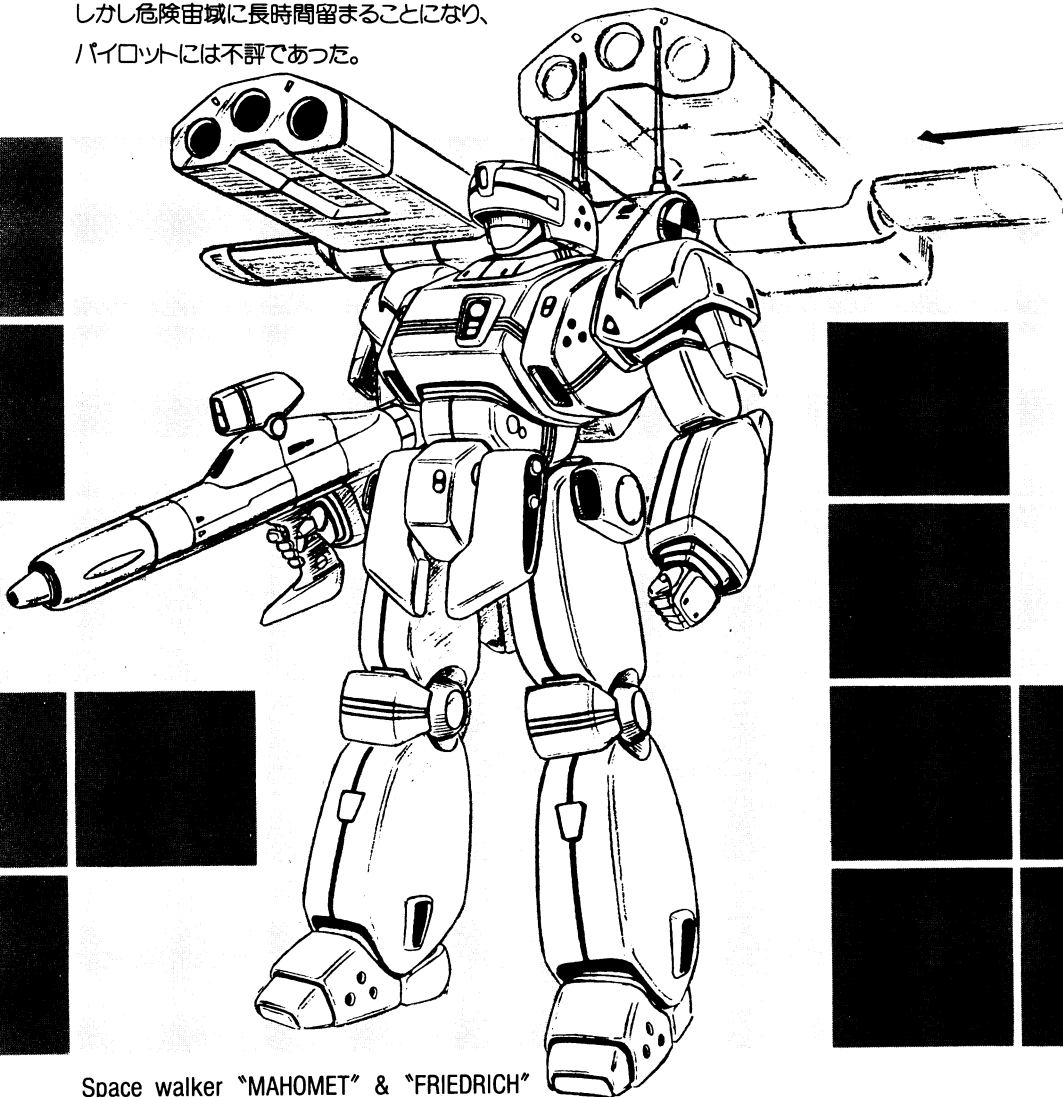
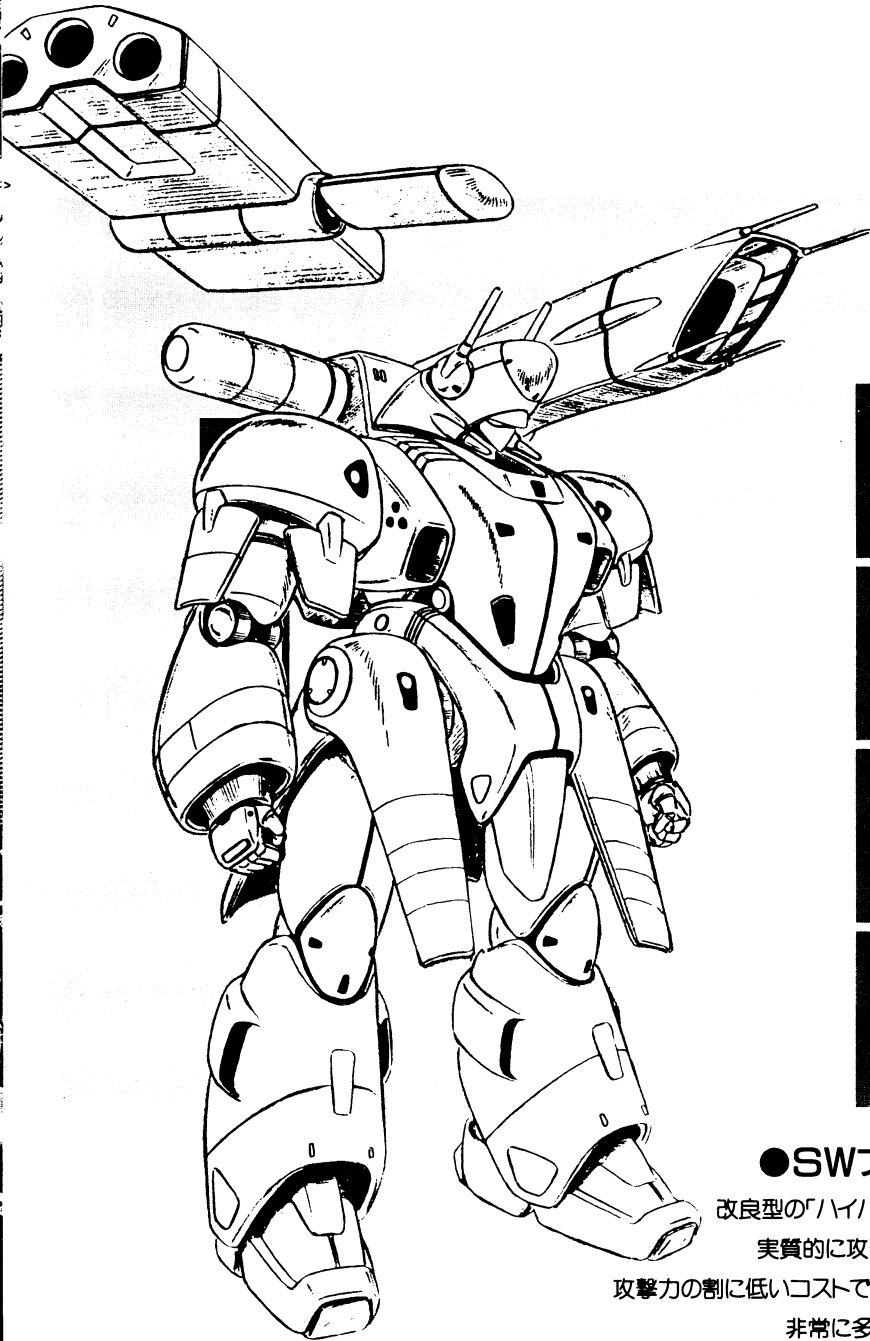
ミサイル搭載型のSW。
強力な攻撃力と、
従来の攻撃機よりもはるかに優れた防御力を持っている。

●SWシーザー

「ハイパー砲」搭載のSW。
宇宙艦のハイパー砲と、
基本原理は同じだが、
特殊なフォーメーションを
組む必要がある。

Space walker "CESAR" & "CHINGGIS-KHAN"

●SWチンギスハン

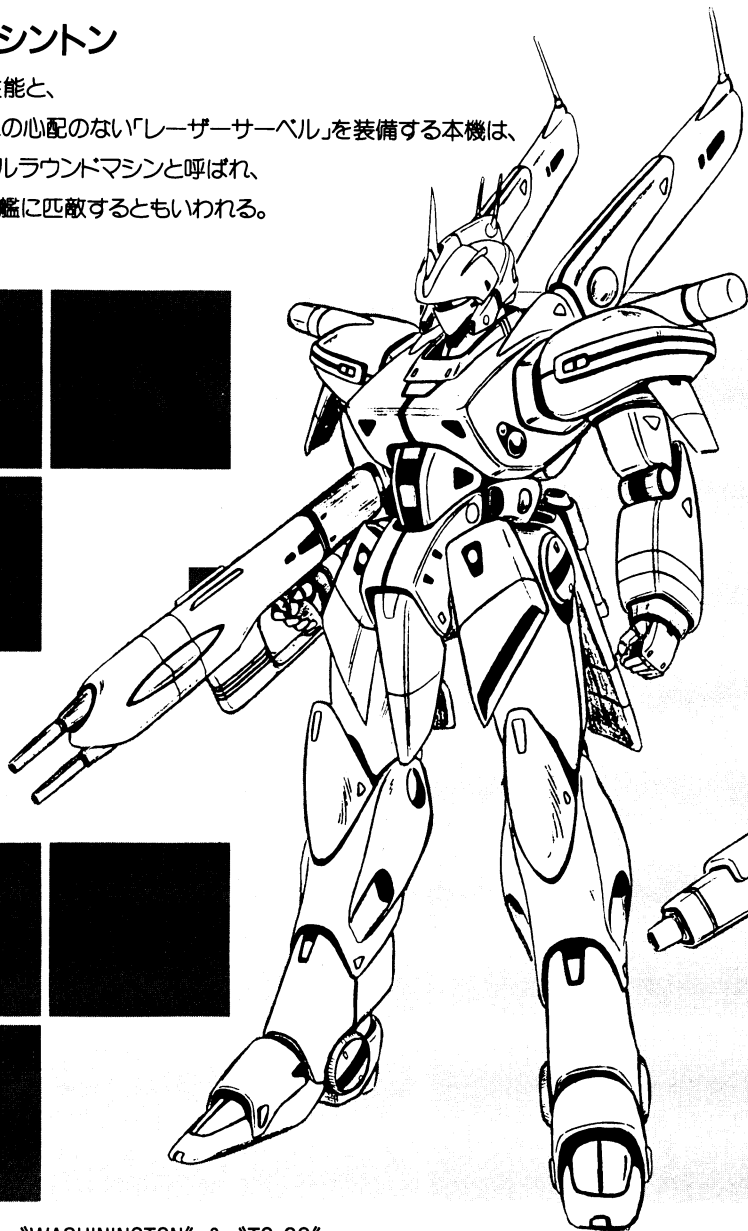
「アレクサンダー」の改良型である。
通常攻撃力の強化が図られ、
機動攻撃もある程度こなせるようになった。
後継機が登場したあとも第一線で戦い続けた。

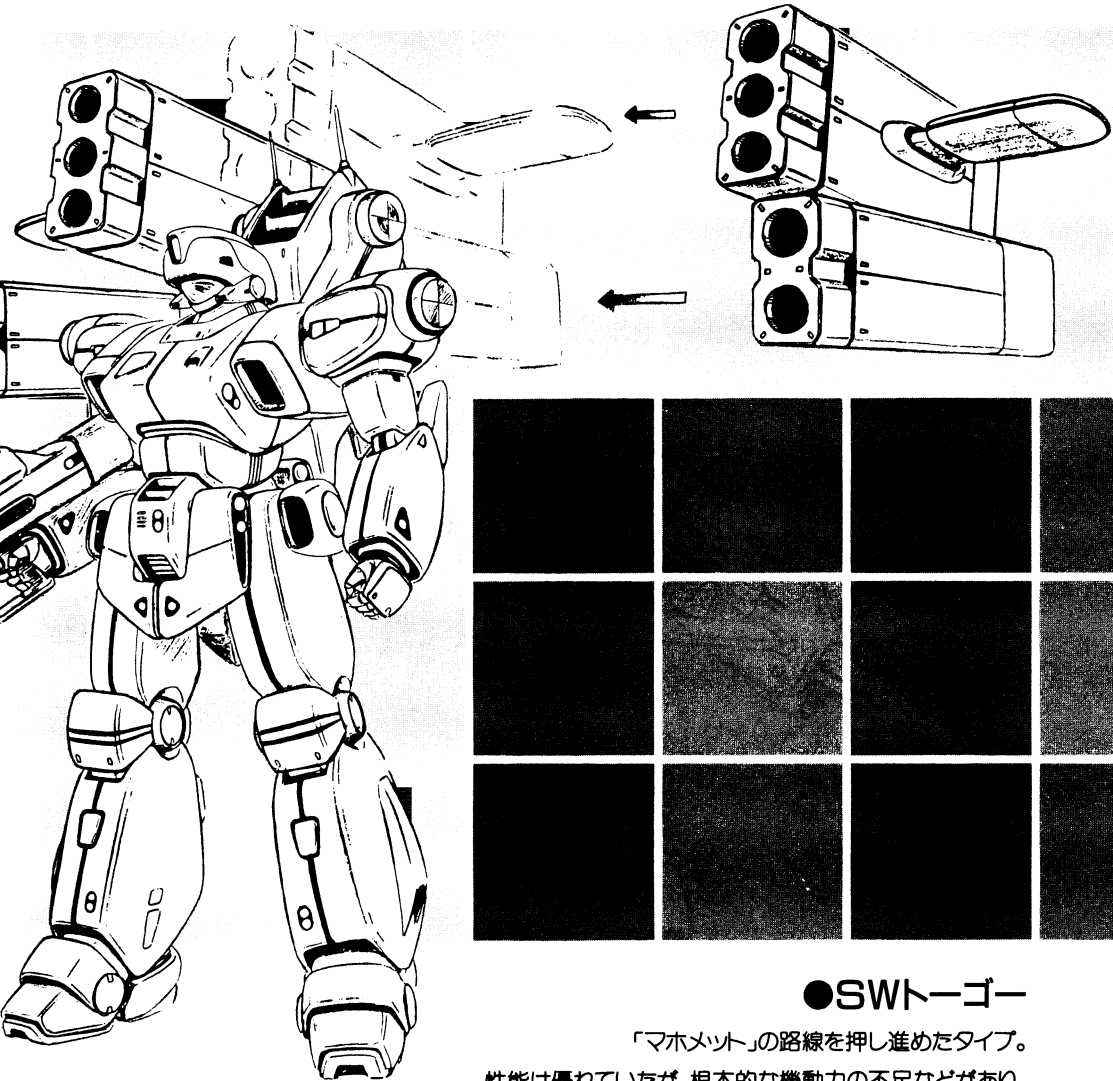
●SWマホメット

火力強化型のミサイルSW。
ミサイル発射後の連続攻撃を目的とし、それなりの効果はあげた。
しかし危険宙域に長時間留まることになり、
パイロットには不評であった。

Space walker "MAHOMET" & "FRIEDRICH"

●SWフリードリヒ

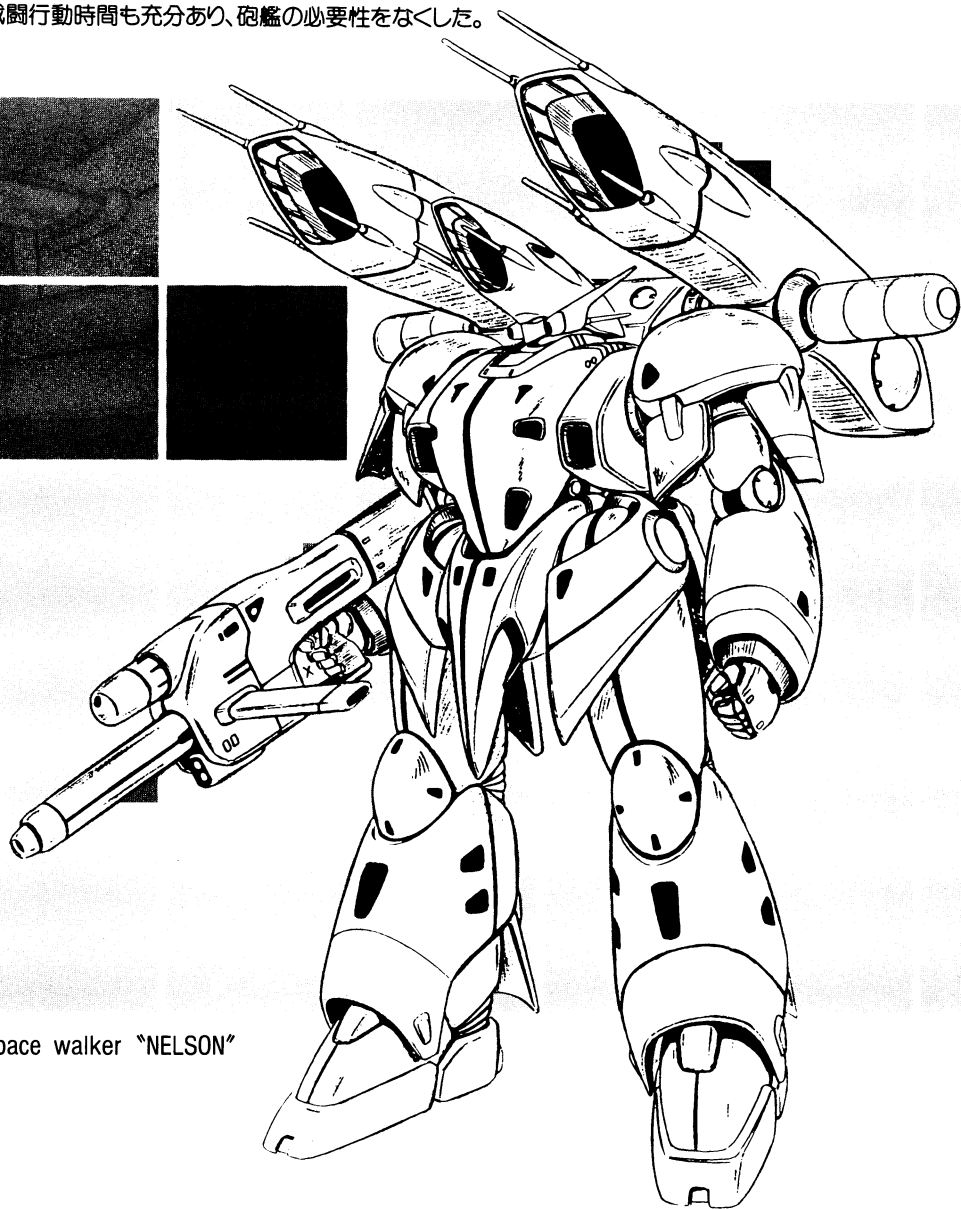
改良型の「ハイパー砲」を装備し、
実質的に攻撃力が倍増した。
攻撃力の割に低いコストで生産できるため、
非常に多くが生産された。

●SWワシントン

優れた機体性能と、
充塡や弾切れの心配のない「レーザーサーベル」を装備する本機は、
穴のないオールラウンドマシンと呼ばれ、
その戦力は戦艦に匹敵するともいわれる。

Space walker "WASHININGTON" & "TO-GO"

●SWトーゴー

「マホメット」の路線を押し進めたタイプ。
性能は優れていたが、根本的な機動力の不足などがあり、
開発思想はあまり生かされなかった。

●SWネルソン

「テラ」に匹敵する「ハイパー砲」と、
優れた防御性能により、新たな「ハイパー砲」戦術を築いた。
母艦こそ必要であるものの、
戦闘行動時間も充分あり、砲艦の必要性をなくした。

Space walker "NELSON"

スタッフリスト

メカデザイン	大畑　晃一
	原田　吉朗
アニメーション原画	ゼロGルーム
ゲームデザイン	下山　文雄
ゲームプログラム	渡邊　治
DOSプログラム	五十公野　寛
ゲームCG	赤綱　蛾次郎
	松島　正幸
	穂谷野　潤
オープニングCG ビジュアルCG	END
	小島　美佳
キャラフェイスデザイン	亜乃　ニマ
キャラフェイスCG	小島　美佳
音楽・効果音	石原　伸悟
パッケージイラスト	大畑　晃一
協力	小林　俊雄
	板橋　淳一
製作	マトリクス

製品には万全を期しておりますが、うまく動作しない場合には、まず次のことを確かめてください。

●機械の電源やケーブルが正しく接続されていますか？
●ディップSWやクロックなどの設定を間違えていませんか？
●説明書の通りに操作していますか？
●ディスクは正しくセットされていますか？
●一度電源を切ってから、立ち上げてみましたか？
●他のゲームは正常に動作しますか？

それでも動作しない場合は、お買い求めになったお店かお友だちの所の同じ機種の機械で動作するか調べてください。

以上の、いずれの場合にも動作しない場合には、ディスクの不良が考えられますので、お手数ですがくわしい症状と、ご使用の機種、住所、氏名、電話番号をお書き添えの上、当社までお送りください。

本製品に対するご質問、お問い合わせは、下記宛てにお願いいたします。
なお、電話での質問は一切受け付けておりませんので、ご了承ください。

※このゲームはフィクションです。登場する地名、団体名、人名は実在のものとは一切関係ありません。

マトリクス

〒180　東京都武蔵野市吉祥寺本町1-11-30　ダイアパレス吉祥寺605号
TEL　0422-20-5961